

PC ULTRA

Játékleírások, CD-tesztek

Heroes of Might and Magic II,
Nine, Broken Sword, Toonstruck,
Absolute Pinball, Perfect Flight,
Pinnball Construction Kit, 3 Skulls
Cyber Judas, Area 51, Harvester,
MS Football, Bermuda Syndrome,
Earthsiege 2, Quake Toolkit,
Honfoglalás, PC Robot,
Sea Legends, Művészeti CD-k,
Lighthouse, Screamer 2, Red Alert

Felhasználói infok

Internet, Java, Elsősegély,
Scene-, Hardver-, 3D rovat,
Virgin hírek, Acclaim Mix,
Inside Moves, Microsoft News,
CoVboy posta, Adult rovat,
Programozási tippek és trükkök



9 771219 766001



Microsoft
Home
SZOFTVEREK
OTTHONRA!

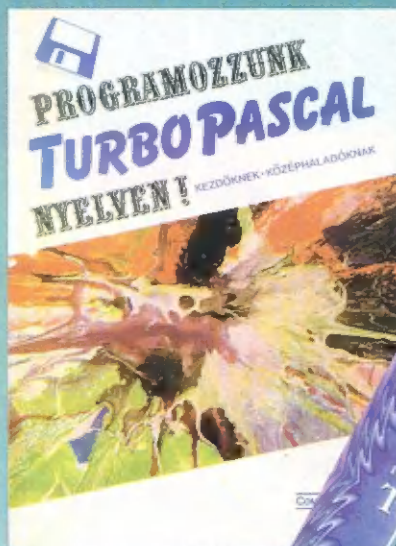
Keresse könyveinket



László József

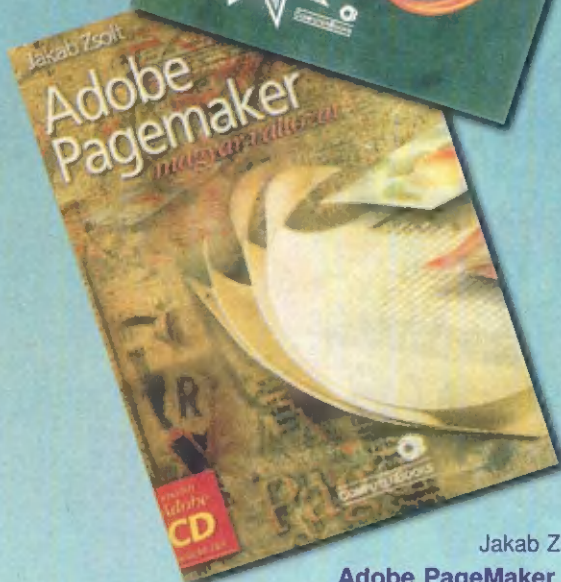
Perifériák programozása - lemezmelléklettel

Könyvünk azok számára íródott, akik szeretnék használni gépük teljesítményét, mindazt, amit a hardver és a szoftver nyújtani képes.



Benkő - Benkőné - Tóth - Varga
Programozunk Turbo Pascal nyelven!
kezdőknek - középhaladóknak.

A népszerű Turbo Pascal (5.0-tól a 7.0-ig) nyelv elsajátításához nyújt segítséget a tartalmában és formájában megújult könyv (objektum orientált programozással bővítve), és a lemezmelléklet.

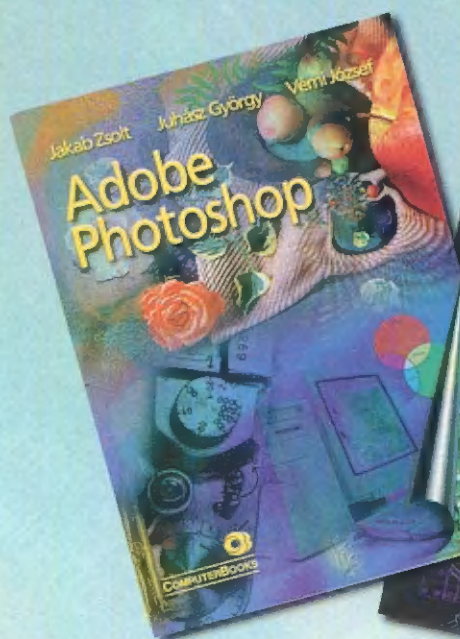


Jakab Zsolt

**Adobe PageMaker 6.0
CD MELLÉKLETTEL**

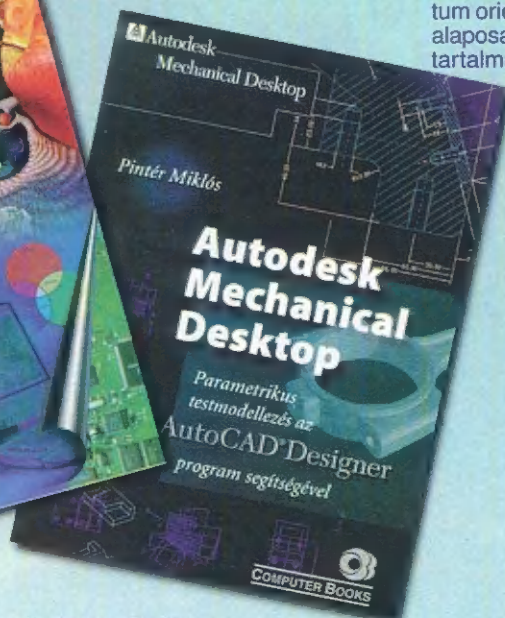
Benkő - Benkőné és trsai
**Programozási feladatok,
és algoritmusok Turbo
Pascal nyelven**

A fentebb említett Turbo Pascal tankönyv kiegészítője ez a kiadvány. Programozási feladatok segítségével gyakorolhatunk az alapoktól egészen az objektum orientált programozásig, valamint egy alaposan összeállított algoritmusgyűjteményt is tartalmaz a könyv, és a lemezmelléklet.



Jakab - Juhász - Vémi
Adobe Photoshop

A DTP világának legsokoldalúbb és legelterjedtebb programjának ismertetése az alapoktól a profi alkalmazásokig.



Pintér Miklós
Autodesk Mechanical Desktop

Parametrikus testmodellezés az AutoCAD Designer program segítségével. Könnyen, gyorsan, egyszerűen.

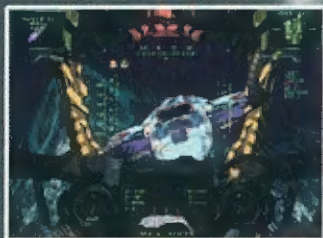
**10 % kedvezmény
a szelvény bemutatóinak
a ComputerBooks Kiadóban !**

1126 Budapest, Tartsay Vilmos u. 12.
Levélcím: 1253 Budapest, Pf.: 71.
Tel.: 1751-564, 1753-591.
Fax.: 1753-591.

**Kérje ingyenes
katalógusunkat !**

ARCHIMEDEAN DYNASTY

118 oldalas
magyar kézikönyvvel



Az Archimedean Dynasty az a játék, amely egy DX2 66 MHz-en is látványosabb eredményt ad, mint a Wing Commander IV.

- Látványban gazdag, gyors akciórészek
 - 3D-s összekötő animációs filmek
 - Gondosan kidolgozott, igényes kerettörténet
 - Többféle megoldás, befejezés.
- Ezek a jellemzők magukért beszélnek.

A játékhoz egy 84 oldalas magyar nyelvű felhasználói kézikönyv, és egy 34 oldalas magyar nyelvű fegyver kézikönyv tartozik. Ha a játékot ezek nélkül kínálják fel eladásra, akkor az valószínűleg illegális forrásból származik.

Vidékre utánvétes csomagküldést vállalunk. Ha elküldi címét, akkor árlistát, és folyamatos információkat küldünk Önnek.

Viszonteladók jelentkezését nagy kedvezményekkel várjuk.

ECOBIT®

ECOBIT Multimédia üzletek: 1077 Budapest, Wesselényi u. 25.

Tel.: 351-3078, fax: 268-0361

Pólus Center 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. (Market Street)

Tel.: 419-4175

E-mail: ecobit@mail.datanet.hu

HomePage: www.accentcomm.com/ecobit



CD ULTRA

Ára: 958,- Ft
(amely 12 % ÁFA-t tartalmaz)

DTP CSEMEGÉK **HASZNOS UTILITY-K**
7 ÉV ARCHÍVUMA **FORRÁSKÓDOK**
SCENE ÚJDONSÁGOK **JÁTÉKDEMÓK**
BBS - CSINÁLD MAGAD **C64 A PC-N**
10(!!!) ÓRA INGYEN INTERNET ÉS COMPUSERVE
NETSCAPE NAVIGATOR 3.0 GOLD
90 NAPIG KIPROBÁLHATÓ - WINDOWS ÉS WIN'95 TELJES VERZIÓ

Mint, ahogy azt már jelezetük, ebben az évben, december elején jelenik meg a CD Ultra 96/2. száma, amely ismét sok-sok meglepetést tartogat azok számára, akik megvásárolják.

Csak címszavakban, hogy kb. mi lesz a korongon.

SCENE - Elsősorban az előző CD megjelenése óta megtartott partyk (Pie Slice'96, Saturne 4, Wired'96, Cache 96/2) anyagaiból összeállított válogatás. 7 EV archívuma - Az előző számban megtalálható gyűjtemény kiegészül a Computer Világ 52-63. számok teljes tartalmával, a PC-s játékok 3. és 4. kötetekkel, a CoV Évkönyv'95. könyv anyagával, valamint végre fent lesz végig a Tippek Lexikonja, és számos hiba is kijavításra kerül.

A grafikus megjelenítés kiegészül egy karakteres megjelenítési móddal is, így kizárható a video kártya, vagy alaplap típus-eltérésekből adódott hibajelenség.

DTP - Elsősorban az ADOBE hazai disztribútora a Trans Europe Kft. jövőtől ismét több kipróbálható DTP szoftver és egyéb hasznos kiegészítések is helyt kapnak a CD-n.

BBS - Csináld magad - Egy mindenre kiterjedő információ és sw gyűjtemény azoknak, akik BBS-ezni szeretnének, vagy BBS-t akarnak üzemeltetni.

C64 a PC-n - Egy igazi C64 emulátor, friss C64 demo gyűjtemény, Wasted Time és egyéb hazai fejlesztésű C64 játékok exkluzív CD Ultra verziója emulátor alá, Star Commander special CD Ultra verzió.

Hasznos Utility-k és forráskódok - Ingyenes válogatás minden PC felhasználó számára. Játékdemók - Előzetes, játszható demo verziók a közeljövőben megjelenő PC-s játékokból (pl. Archimedian Dynasty stb.)

Netscape Navigator 3.0 Gold - Az IKON Kft. jövőtől ezúttal a 3.0 Gold verzió nem csak Win'95 alatt használható verzióját próbálhatja ki mindenki 90 napig.

10 óra INGYEN(!!!) Internet és Compuserve - A Compuserve hálózatot üzemeltető Middle Europe Networks Kft. jövőtől minden CD Ultra 96/2 vásárló, aki a CD-n található szoftver segítségével ki akarja próbálni a szolgáltatást, az ügyfélszolgálatlól kap egy azonosítót, ami lehetőséget ad a belépéshez. 10 órán keresztül díjmentesen használható a rendszer!

LEMEZÚJSÁGOK - Bemutakozási lehetőséget biztosítunk a hazánkban megjelenő lemezüjságok számára, ezekből is lesz egy válogatás a CD-n.



Bővebb információ a 78. oldalon...

BOOT



Legmélyebb tiszteletünk mindenkinek aki fel tudta emelni a PCU ez évi utolsó, összevont lapszámát (gy.k. legalább 5 kiló - CoVboy). Nos, a dupla szám - dupla ár kérdését ezzel meg is vitattuk, mehetünk is tovább. Tudjuk, hogy ismét sok lesz a miért, a ha, a de és az és, azonban egy dolgot szeretnénk tisztázni: a 11/12-es összevont számmal egyetlen célunk volt, az év elejétől felhalmozódott csúszás behozása, avagy egy havilapnak nem árt, ha egy évben legalább 12 száma jelenik meg.

E havi BOOT témánk a változatosság kedvéért nem a rovatokra leadott szavazatokkal fog foglalkozni, azt legközelebb fogjuk kiértékelni, inkább arról számolunk be, hogy miért nem került megrendezésre dec.06-08. között a beígért Hanghordozó, Szórakoztató-elektronikai, és Számítástechnikai Kiállítás és Vásár, avagy: "MESE A TÖGYRŐL, AKI EZÜTTAL MIN-KET FEJT MEG..."

Hol volt, hol volt, az biztos hogy a Fővárosi Cégbírószágon innen és nem túl - miután a Cégbírószágon nem szerepel - egy bizonyos "TÖGY Szakrendezvény Szervező Csoport". Oh be találó név, semmi Köfőtő, meg Bötő, esetleg Rötő, csak így egyszerűen Csoport. Ennek a csoportnak volt egy fej(ese) (a "TÖGY" feje), aki a biciskára csak annyiban hasonlított, hogy őt is az élére állították - mármint a csoport élére. Barátunk úgy gondolta, hogy kis hazánkban a leghatékonyabb pénzkereseti lehetőség, ha egy Compfair-hez hasonló bulit hirdet meg a Karácsony és a Népstadion tö(gy)szomszédságában, mert erre ugye igen gyorsan le lehet venni egyes cégeket (pár)százezer forintocskára. Első gyanús jel: az ajánlati anyag hemzseg a hejessírásai hibáktól, ez persze önmagában még semmit nem jelent. Második gyanús jel: A szerződés (az ő szerződésüket így hívták) szerint átutalással esedékes második részletet idő előtt KP. befizeltették, váratlan felmerült problémákra való hivatkozással. Harmadik gyanús jel: December 02-án még semmi hír arról, hogy milyen lesz a stand, ki fogja építeni, a fej(es) utolérhetetlen, a rádiótelefonja végtelen ciklusban ismétli: "...számú hangpostafiók jelentkezik". A "TÖGY" Csoport közben elköltözik a helyéről. Utolsó csepp: 1 héppal a rendezvény előtt FAX érkezik: "Váratlanul felmerült problémák miatt a rendezvény elmarad", avagy minden jövőgású emberben azonnal felmerül a következő gondolat: "Már megint integethetünk egy kalap pénznek...". Jelen sorok írása pillanatában sikerült beszélnünk a Népstadion és Intézményei Igazgatójával, aki elmondta, sajnálja, hogy nem informálták le a "Csoportot", mindenesetre a vállalt kötelezettségnek, miszerint legalább a Körcsarnok bérleti díjának 60 %-át fizessék ki a rendezvény kezdetéig - nem tettek eleget, sőt egy fillért sem láttak a szerződés megkötése óta. Hát így kell csinálni. Be kell gyűjteni a milliókat, azután vissza kell lépni, és el kell tűnni szépen csendben. Nos, kis lepuflattós világunkban persze ez csak egy unalmas sztori, nyilván a kutya nem fog vele foglalkozni, nem lesz belőle sem Objektív riport, sem Friderikusz Show, lett belőle viszont egy PCU BOOT.

Sajnáljuk tehát, és mindenkitől elnézést kérünk, aki kikutyagolt az érintett hétvégén a Körcsarnokhoz, természetesen mi sem hagyjuk ennyiben a dolgot, bár sok reményt nem látunk rá, hogy a pénzünkhöz hozzájussunk. Szegényebbek lettünk egy kis pénzzel, és szegényebb lett mindenki egy élménnyel. Ebben a melankolikus hangulatban kívánunk minden kedves olvasónknak Kellemes Karácsonyi Ünnepeket és Boldog Új Esztendőt. Mi nem terveztünk áremelést 1997. januártól, vagyis egy lap ára továbbra is 248,- Ft lesz, előfizetéssel pedig 198,- Ft. Ja, majdnem elfelejtettük: egy találos kérdés így év végére. Hogy hívják azt a fát, amit meg lehet fejni? (A TÖGYFA) Viszlát tehát január végén...

TÁRALOM

Játék / CD tesztek

Heroes of Might and Magic II.	8
Nine - The Last Resort	11
Broken Sword	12
Toonstruck	14
Absolute Pinball	18
Pinball Construction Kit	19
Perfect Flight	22
Cyber Judas	24
Area 51	25
Harvester	26
MS Football	27
Bermuda Syndrome	28
Earthsiege 2	30
Quake toolkit	31
PC Robot	34
Honfoglalás	35
Art CD-k	50
Sea Legends	56
Lighthouse	62
3 Skulls	64
Time Lapse	66
Screamer 2	71
Red Alert	72

Felhasználói infok

Internet	42
Felhasználók rovata	44
Java	46
3D Rovat	52
SCENE-tetizátor	54

Állandó rovatok

Elsősegély	32
CoVboy Posta	36
Made in Hungary	18
Hardvergödés	48
Inside Moves	49
Microsoft News	51
Adult rovat	70
Virgin hírek	77

PC ULTRA

Informatikai magazin PC felhasználóknak
I.évfolyam - 11-12.szám - 1997. január,
megjelenik (általában) havonta

Kiadja: COM-WARE Lap- és Könyvkiadó Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos ügyvezető igazgató
Felelős szerkesztő: Rucz Lajos

Helyettes szerkesztő: Kun Szilárd (Kunci / OD)
A másik helyettes szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu)
Borító: DiscWorld II. (PR Poster)

Belső grafika, illusztrációk: Müller Mihály
Szerkesztőség: 1114 Budapest, Vásárhelyi Pál út 8.
Postacímünk: 1519 Budapest, Pf.: 363.

Telefon/Telefax: (36-1) 371-0004,
E-mail: pcu@hungary.net, Home Page: www.mixim.hu/pcu
HU-ISSN 1219-7661

Lapunk következő száma
január végén jelenik meg

Hirdetésfelvétel közvetlenül a szerkesztőség címén keresztül
Szerkesztőségünk a lapban megjelent hirdetések
tartalmáért nem vállal felelősséget
Lapunk részt vesz a Microsoft®

fiatal felhasználókat támogató programjában
Előfizethető a kiadónál közvetlenül, postán keresztül
belföldi postautalványon, vagy átutalással a

COM-WARE Kft. 11711041-20418533 pénzforgalmi jelzőszámára.
Ára: 248,- Ft, előfizetés 1 évre: 2.376,- Ft,
fél évre: 1.188,- Ft, negyedévre: 594,- Ft

A kiadó ügyviteli munkáit az ECÓBIT Kft. szoftvereivel végzi
A kiadó hivatalos hardver szállító: MIXIM Kft., EZ Computer Kft.
Tördelés, színbontás: COM-WARE Kft., Levilágítás: TIMP Kft.

Nyomás: Zrinyi Nyomda Rt. (96 2561/11-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató
Árusításban terjeszti a HÍRKER Rt., NHE, valamint
számítástechnikai szaküzletek és könyvesboltok

MIXIM

1092 Budapest, Erkel u. 13/A.

Tel.: 217-8762, fax: 218-5099

1085 Budapest, József krt. 36.

Telefon/fax: 210-2800

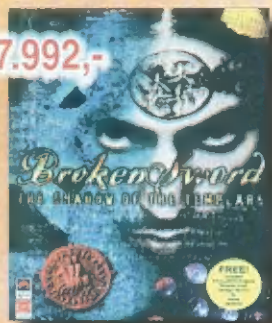
Internet cím: <http://www.mixim.hu>

Az árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!

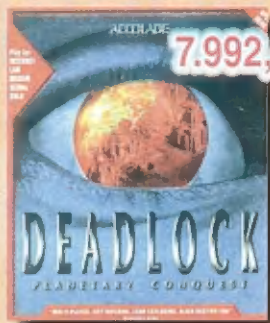
Válasszon az ország egyik legnagyobb
CD-ROM választékából! Újdonságaink:



7.992,-



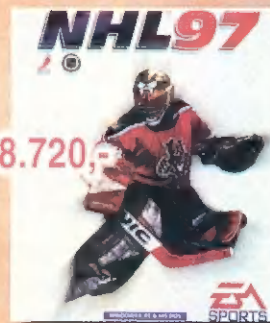
7.992,-



7.992,-



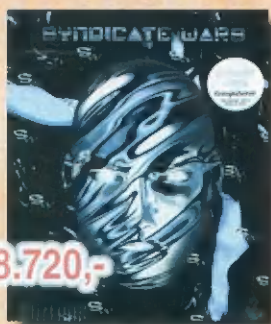
7.992,-



8.720,-



7.992,-



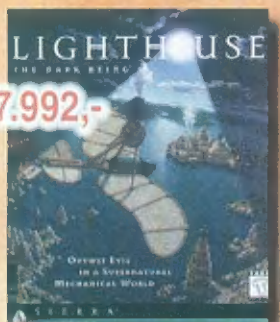
8.720,-



7.992,-



7.992,-



7.992,-



7.992,-



7.992,-



7.992,-



7.680,-

Rendkívüli karácsonyi leértékelés!

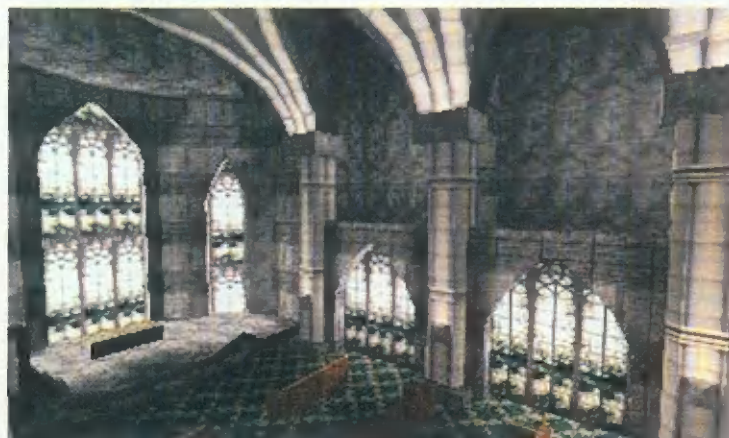
11th Hour	10.992,-	7.992,-	Dagger's Rage	8.992,-	3.992,-	Quantum Gate	4.992,-	1.992,-
3D Ultra Pinball	6.992,-	4.992,-	Earthsiege	10.992,-	4.992,-	Robinson's Requiem	3.992,-	2.992,-
Actua Soccer	7.992,-	3.992,-	Earthsiege 2.	7.992,-	2.992,-	Shivers	3.992,-	2.992,-
Arcade Favorites 5CD	4.992,-	3.992,-	Expect No Mercy	7.992,-	3.992,-	Space Quest 6.	7.992,-	2.992,-
Arctic Baron	7.992,-	5.992,-	Gobliins 3.	5.992,-	2.136,-	Terra Nova	5.992,-	3.992,-
Ascendancy	10.992,-	7.992,-	Island Peril	8.992,-	4.992,-	Thexder	8.992,-	2.992,-
Betrayal at Krondor	7.992,-	4.992,-	Last Dynasty	7.992,-	2.992,-	Time Almanach 20thCent	10.992,-	4.992,-
Bloforge	11.992,-	6.992,-	Lost in Time	8.992,-	2.130,-	Tommy	7.992,-	1.992,-
Breach 3.	3.992,-	2.500,-	Maabus	5.992,-	1.992,-	Ultrabots	3.992,-	1.992,-
Buzz Aldrin's Race	11.992,-	3.992,-	Micro Machines 2.	7.992,-	1.992,-	Zone Raiders	7.992,-	1.992,-
Cybermage	7.992,-	3.992,-	Neuropak	8.992,-	2.992,-	...		

NEWS

A PC fejlődésével elért egy szintet, amikor már a verekedős/sportjátékra élezett konzolokra/játékgépekre írt játékokat is hűen át lehet ültetni. Egyrészt a PC-ben a központi egység már nagyságrendekkel gyorsabb a célgépek CPU-jainál, így szinte nem is lenne szükség dedikált 3D gyorsítókártyára. Viszont éppen most érkezik ezerféle 3D gyorsítókártya.



Persze még nagyon gyerekcipőben járnak ezek, amit az **ATI Rage 4** hónapos ciklusa is jelez (lett helyette **Rage II**). Az eddigi szimpla átiratokat felváltják olyan játékok, amik csak PC-n képzelhetők el. Ilyennek reméljük az **Into The Shadows**-t, de erről még mindig keveset tudunk. A **Die By The Sword** viszont elég sokat: újfajta verekedős játék lesz, amelyben megtervezhetjük saját harci stílusunkat, és felfedezhetünk egy 3D-s világot. A játékba épített mozgástervező segítségével saját, speciális mozgásokat kreálhatsz. Ezt egy **VSIM Motion Control**nak nevezett technika teszi lehetővé. Ezeket a speciális támadásokat megtekinthetjük majd több perspektívából is tervezés közben. Több, mint 25 ellenfél ellen vethetjük aztán be magunkat, ezek – mint az már megszokott – nem csak pusztá kézzel, hanem egészen brutális fegyverekkel esnek nekünk. A polygon-alapú karakterek nem egy zárt körben csépelik egymást, hanem szabadon elmozdulhatnak egy teljesen 3D világban. Természetesen küzdhetünk egymás ellen is – akár egy, akár több gépen is! Az **Interplay**



most sem tagadja meg magát, és a cégtől elvárható magas színvonalú játékot hoz ki.

Hisz valaki abban, hogy az emberiség földönkívüliek genetikai beavatkozása nyomán született? Gondolná valaki, hogy a **Nasca-fennsík**on látható hatalmas "karcolások" is a földönkívülieknek szolgáltak irányításiul? Ha lenne ilyen, neki nagyon fog tetszeni az **Inscape Drowned Godja**. A játékban négy jól ismert relikviát – például a **Szent Grált** – kell megkeresni, mindegyik egy fejtörővel teletömött labirintusban rejtőzik. A fejtörők megoldásaként kibontakozik egy ötven éves rendező összeesküvése: honnan is származik az emberi faj. A játék némileg hasonlítani fog a

Mystre – ez egyáltalán nem baj! –, viszont a világa nem lesz olyan kihalt. Olyan emberekkel is találkozhatunk, mint **Isaac Newton** vagy **Albert Einstein**. **Richard Horne**-ről, a játék készítőjéről nehéz eldönteni, hogy hisz-e ezekben a dolgokban, vagy csak nevet rajtuk. Még nem volt 23 éves, amikor **Enroh Drachir** (a saját



neve megfordítva) néven írt egy 12 kötetes **Atlantisz-történelmet**, amit mesterségesen öregítve XIX. századi kéziratnak adott el. A kiletét csak akkor fedte fel, amikor a kézirat a világ-hírű **Christy's**-hez került...

Jön a Hexen II !!!

Állítólag (legalább is a Dino azt mondta) a Quake engine-jét fogja használni, de beszéljenek helyettünk inkább a képek.



Egészen kivételesen nem egy játékról írunk most, hanem emberekről, cégekről. A történet 1991-ben kezdődik, amikor négy fiatalember megalakított egy céget: **John Carmack**, **Adrian Carmack** (nem rokona az előzőnek), **John Romero**, **Tom Hall** az **id Software**-t. Most újra összeállt **Romero** és **Hall**, egy **Dream Design** nevű céget alapítva. **Hall** a **3D Realms Prey** című játékát készítette mostanáig. Alig pár nappal ezután az **Apogee** másik négy munkatársa, akik közül kettő is a **Prey**-en dolgozott bejelentette a saját, **Hypnotic** névre keresztelt céget **Richard "Levelord" Grey**, a **Duke Nukem 3D** tervezője is csatlakozott hozzájuk. A

Hypnotic máris aláírt egy szerződést az **id**-vel, hogy a **Quake**-hez fejlesztenek egy kiegészítő-csomagot. Alig egy fél év alatt szándékoznak elkészülni az új fegyverekkel, szörnyekkel és egyéb turbókkal. Természetesen a **Prey** is megszervezi a fél gárdát távozását, már a '97 karácsonyi megjelenése

sem biztos. A **Dream Design** is a **Quake**-kel kezdi életét, mintegy félmillió dollárért megveszik az engine-t és akció/RPG játékokat készítenek vele. És végül még egy álomcsapat: **Sid Meier** és a többi nagy név, akik a **Microprose**-t jelentették, kiváltak belőle, és **Firaxis** néven alapítottak céget (emögött a **Microprose**-t korábban megvásároló **Spectrum Holobyte** céggel kiobbant vita volt). Most találtak maguknak egy kiadót: az **Electronic Arts** egyik cégét, az **Origin**. A **Magic The Gathering** megjelenése – mint ebből kiolvasható – megint csúszik... Az effélék miatt nehéz az egyszerű **News**-író helyzete: annyi játék megjelenése csúszik, hogy szinte képtelenség találni valóban új játékokat.

Ugyan egyszer megemlégtünk már a **Privateer 2: The Darkening** című játékot, de akkor a címen kívül még nemigen tudtunk róla semmit. Az emberiség három bolygón már két év-

ezrede békében él. A béke azonban nem azt jelenti, hogy nincsenek erős szervezetek és ellentétek: a **C15** titkosrendőrség, ami leginkább egy szadista tömeggyilkos által vezetett **James Bond**-féle **M15**-re emlékeztet. Aztán ott van a **Testvériség**, ami a maffia és a **Borgia** "legjobb" hagyományait ötvözi. Az árulás, a korrupció mindennapos. Ebben a világban ébredünk

fel minden nélkül: nincs egy hajónk, nincs egy barátunk, sőt, még emlékeink sincsenek. Az egyetlen, amire emlékezünk, hogy egy hajókataszt-rófából menekültünk meg mentőkapuszulában. Miközben a kórházban lábadozunk, megjelenik mindkét előbb leírt szervezet érettünk, és a kirobbanó tűzharcban úgy nagyjából mindenkit kinyírnak. Minket valaki egy automata irányítású hajóra menekít.



Innentől sokféle vezethet az út, de mindenképpen pénzt kell szerezni. A legális kereskedelem túl lassú. Menekülőket szállítani nem rossz, de sose lehet tudni, hogy kit szállítunk, és az éppenséggel kinek árul el. A fegyverkereskedelem sem rossz bolt, de a nyakunkra hozhatja a **C15**-öt. Így hát nem csak kereskedni kell, hanem csatázni a **Wing Commander**-é is jobb (és drágább) hajókkal. A játékot kétféleképpen is játszhatjuk: a **Pirates!** stílusában, a játék tör-



ténetét figyelmen kívül hagyva csak profitra. Az igazi azonban az, ha megkíséreljük a dolgokat magunk és múltunk körül rendbe tenni. A grafikai megvalósítás, a filmek minősége még a **Wing Commander IV**-et is maga mögött hagyja. Minden egyes világ eleven, változó – és halálos...

HEROES II

OF MIGHT AND MAGIC

Már kissé unalmas leírni, de tény, hogy a folytatások korszakát éljük. Persze egy cég sem olyan hülye, hogy egy (anyagilag) sikeres játéknak ne készítse el a folytatását, még nagyobb siker reményében.

Nos, a **Heroes of Might and Magic** nem csak anyagilag volt sikeres, szakmai körökben is bekapta az adag elismerést (most nem (csak) magunkra gondolunk, különféle díjakat is kapott az egyébként valóban kitűnő játék). Mind grafika, mind hangok, mind design és hangulat, mind pedig játszhatóság és kihívás terén kiemelkedőt alakított vele a **New World Computing**.



Eme cikk szerzője a **Bard's Tale III** után ezzel a játékkal töltött el legtöbb időt. Értendő hát, hogy izgatottan vártuk a folytatást, és a nem túl nagy kapacitásáról, ám igényességéről ismert **New World Computing** nem is okozott csalódást.

Programunk ismét egy CD méretű. Maga a játék kb. 60 MByte, a többi animáció és audio track. Az első részhez képest lényegesen több az animáció, minden pálya előtt kapunk egy kis bevezetőt, sőt, időnként játék közben egy-egy helyen is jöhet egy bevágás. Az audio trackok pedig... Aki ismeri az első részt, annak elég annyi, hogy maximálisan megfeleljenek az elvárásoknak, aki pedig nem, az feltétlenül hallgassa meg.

Mielőtt még rátéménk a játékra, egy megjegyzés: a leírásban nem lesznek utalások az egyes részletek grafikai kidolgozottságára, ugyanis az egész game egyszerűen gyönyörű...

Indítás és némi animáltság után kapunk egy igen hangulatos főmenüt, itt a szokásos lehetőségeink vannak.

A **Custom** pályák indítása egyszerű, olyasmi, mint az eddigiek. Annyit érdemes megemlíteni, hogy rendkívül fantáziadúsak, helyenként egész perverzsek, de ez végül is elvárható. Ha a nehézséget **Impossible** fokozatra állítjuk, az Isten irgalmaznak nekünk...

A **Campaign** kicsit megváltozott. Véletlenül kapjuk vagy **Roland** király, vagy **Archibald** (minden bizonnyal galád trónbitorló) hadjáratát, egyenként választásainktól függően 8-10 pálya. Annyi tréfa van még benne, hogy az 4. pálya után átgazolhatunk a másik oldalra, ekkor hajdani munkaadónk meghökkenésének ad hangot, mi pedig az áruháza pályája után másik kampányt folytathatjuk a 6. hadszíntérrel. Az áruháza-pálya egyébként igen mókás, 3 kastéllyal vagyunk 1 ellen...

Kezdjük játszani. Ismerkedésnek jó a **Campaign**, bár az első két pálya mintha fel lenne cserélve... Kapunk egy **Wizard** (Rolandnál) típusú hóst, meg egy várat, aztán indulás.

Alljunk is meg a hősöknél pár (jópár) sor erejéig. A következőkben (nem túl) röviden összefoglaljuk, mit is kell tudnunk ró-

luk. Ha valahol hiányosságok tapasztalhatóak, az azért van, mert a rövid idő miatt nem tudunk mindenkit kipróbálni (a játék a cikkek leadási határideje utáni napon érkeztet).

Minden hősnek van négy fő tulajdonsága: **Attack** (támadás): A sereg minden csapatának támadásához hozzáadódik a hős **Attack**-ja. **Defense** (védekezés): Minden csapat védekezését növeli.

Spell Power (varázserő): A legtöbb varázslat hatását befolyásolja; pl. támadó varázslatoknál egy alapérték szorozódik a varázserővel. **Knowledge** (varázstudomány): A 2. részben a hős varázspontjait határozza meg, számuk a **Knowledge** tisztesere.

Van 3 speciális tulajdonság: **Morale** (morál): Ha jó (jobb, mint **Normal**), akkor a csapatainknak esélye van, hogy egy körben kétszer is lépjenek. Ha rossz, akkor esetleg egyszer sem fog-

Luck (szerencse): A jószerencse hatására az adott egység támadása duplázódik. Pech esetén elvileg feleződne, de nekünk a **Heroes** mellett eltöltött sok-sok óra folyamán ilyesmi egyszer sem fordult elő.

Experience és **Level** (tapasztalat és szint): Tapasztalatot szerezhető harccal, pénz elosztásával, öreg lovagok meglátogatásával (**Gazebo**), valamint szerencsés esetben a **Daemon Cave**-ekben. Bizonyos tapasztalati pont elérésekor a hős szintet lép, ekkor nő egyik fő tulajdonsága, valamint fejlődhet egy **Skill**-jét (ld. később).

A varázslásnál nagy különbség van az első részhez képest: egy hősnek egy varázslatot csak egyszer kell megtanulnia, és ezután varázspontjainak felhasználásával alkalmazhatja. Természetesen minden pályán vannak helyek (pl. **Magic Well**), ahol a SP visszatölthető, de különböző képességek és tárgyak segítségével ez a napok múlásával is megtörténik.



Új az első részhez képest, hogy a fő tulajdonságok mellett vannak kisebb **Skill**-ek is (hősöknél 8 lehet), ezek egyike fejleszthető szintlépésnél (minden **Skill**-nek három

fokozata van: **Basic**, **Advanced** és **Expert**). Igyekeztünk minél többet összeszedni, de ez valószínűleg nem sikerült mindet megkapni.

Wisdom (bölcsség): Nagyon fontos, mert csak **Basic Wisdom**-mel tudunk 3-as szintű varázslatokat tanulni. Értelem szerűen **Advanced Wisdom** – Level 4 varázslatok, **Expert Wisdom** – Level 5 varázslatok.

Eagle Eye (sásszem): Ad némi esélyt, hogy harc közben ellessük az ellenfél által alkalmazott varázslatokat. A nagyobb tudás több esélyt és magasabb szintet (max. 4, azaz **Armageddon** nem lesz) biztosít.

Estates (birtokok): A hősnek napi jövedelme lesz. Magasabb **Skill** – több pénz.

Logistics (logisztika): Növeli a mozgáspontok számát.

Archery (íjászat): Javítja a hős lövöldözős seregeinek támadását.

Pathfinding (ösvény-keresés): Csökkenti a kedvezőtlen terep (hó, mocsár, sivatag) miatti nagyobb mozgáspont-befektetést.

Mysticism (misztika): Naponta visszaad némi varázspontot.



Navigation (navigáció): Növeli tengeri mozgáspontjainkat.

Luck (szerencse): Javítja a **Luck** tulajdonságot.

Leadership (vezetői karizma): Javítja a morált.

Ballistics (katapultok): Növeli a katapult találatának valószínűségét. Az első ostromnál látni fogjuk, mi hülyeséget képes művelni egy ilyen műszer, sajnos az ellenfél seregeit nem üli agyon...

Scouting (cserkészés): Növeli a hős által látott területet.

Necromancy (halott-élesztés): A csata halottainak egy részéből a harc végén csontvázak lesznek. Remek tulajdonság, különösen azon a pályán, ahol hemzsegek az ezres nagyságrendű parasztseregek...

Varázstárgyak

Hőseink egyenként 14 varázstárgyat birtokolhatnak. Rengeteg ilyen eszköz van, az alapvető típusok a következők:

Növelik valamelyik fő vagy speciális tulajdonságot (persze az **XP**-t és a szintet)

Javítják valamely varázslattípus hatékonyságát

Csökkentik egy ellenséges varázslattípus

hatékonyságát

Pénzt vagy nyersanyagot biztosítanak napi rendszerességgel.

Vannak még a speciális varázstárgyak, ezek az első részben 12-vel növelték valamelyik fő tulajdonságot, itt vannak kombinációk is (pl. +6 **Attack**, +6 **Defense**).

Varázslatok

Ebből is rengeteg van, a többség már ismert az első részből, és soknak van fejlettebb változata is. A fontosabb csoportok:

Támadó varázslatok

Védő és gyógyító varázslatok. Tekintve, hogy itt az **Attack/Defense** különbségek nem olyan hangsúlyozottak, mint az első részben, a védő varázslatok inkább arra jók, hogy a fickónkról ezt szedje le az ellenfél ahelyett, hogy valami durva támadást dobna ránk.

View-varázslatok (ezek nem érnek valami sokat)

Néhány speciális vagy fontosabb varázslat

Armageddon: A legdurvább támadó varázslat, 50 HP-t sebez minden **Spell Power** pontért, ráadásul az egész csataterre hat. Ha csak sárkányaink vannak (akik teljesen rezisztensek mindenféle mágiára), akkor magas **Spell Power**-rel ez a varázslat igen effektív. Sajnos az a kombináció kissé egyhangúvá teheti a játékot, viszont teljesen reménytelen helyzetekben kínál némi alternatívát.

Meteor Shower: A hatszögekre osztott csataterren egy hatszögre és minden szomszédjára hat, 25 HP/**Spell Power** pont.

Lightning Bolt: Egy csapatot támad, 25 HP/**Spell Power** pont.

Earthquake: Rombolja a várfalakat ostromkor.

Holy Word, Holy Shout: Élőhalott-ellenes varázslatok. Ha nekromanta ellen megyünk, vagy valahol szellemekre bukkanunk, akkor igen jó szolgálatot tehetnek.

Dimension Door: A látható képernyőn akárhová teleportálhatunk (ahol a hős meg tud állni, azaz pl. erdő tetejére nem), mindenféle közbeeső akadályoktól (pl. víz) függetlenül.

Teleport: Harcba egy sereget tetszőleges pozícióra tehetünk. Lassú seregeknek hasznos. Az első részben volt, itt még nem láttuk, de valószínűleg azért lehet találni.

Paralyze: A célpont megbénul, és egy darabig nem tud lépni (hacsak varázslattal le nem veszik a bénítást). Amikor megütik, a **Paralyze** elmúlik, de abban a körben sem lépni, sem visszaütni nem fog. Jó!

Berzerker: Az áldozat megkergül, és ha nem szedik le róla, akkor valamelyik mellé álló sereget fogja ütni. E cikk szerzőjének kedvenc varázslata, akinek még nem tette tönkre a fél seregét egy jól célzott **Berzerker**, az nemigen tudja igazán értékelni.

Most pedig lássuk az egyes hősöket, a hozzájuk tartozó fajtákkal együtt (ha az adott fajtnak van valami speciális tulajdonsága, arra kitérünk). A hősök fő tulajdonsága fog pályafutásuk során legjobban fejlődni. Megjegyeznénk, hogy az első résztől eltérően némely fajtákat fejleszteni is lehet. Ha fejlesztünk valahol, akkor ott a

régi fajta már nem fog rendelkezésre állni. A feljavított fajtákról többnyire elmondható, hogy sebességük 2-vel nő (max. very fast), de azért van kivétel. Az egyes típusokat nem írjuk le részletesen, csak némi rövid véleményt mondunk róluk – az adatlap bármikor elérhető a játékból.

Knight (Lovag):

- Fő tulajdonsága: **Defense**
- Kezdő Skill: **Basic Leadership, Basic Ballistics**

Város

- **Fortifications** (a várfalak megerősítése): Nehezebb lesz lerombolni a falakat.

Fajták

- **Peasant** (paraszt): Ő az egységelem, mindenből a leggyengébb. 100 db alatt szóba se álljunk velük.
- **Archer** (íjász): Lassú, gyenge, de löni tud.
- **Ranger** (vándor): Az íjász egy fokkal jobb kiadásban. Kétszer lő egy körben, és közepes sebességű, de még így is gyengébb, mint egy hagyományos elf.
- **Pikeman** (dárdás katona): Mint az első részben. Jó **Defense**, de azon kívül bakfitty.
- **Veteran Pikeman** (veterán dárdás): Kicsit erősebb, és szimplán fast (nézd már, mire akarja ezt a szót lecserélni a spellchecker...) sebességű. Ő sem egy főnyeremény.
- **Swordsman** (kardos katona): Az első részhez hasonlóan közepes.
- **Master Swordsman** (kardvívó bajnok): Némileg jobb az öccsénél, egész használható.

- **Cavalry** (lovasság): Ez egy jó fajta, itt very fast a sebessége, sajnos a HP-je továbbra is kevés.

- **Champion** (bajnok): Cavalry Level 2. Szimpatikus típus, főleg azért, mert ultra fast a sebessége, és illeszkedik csak a főnix mondhat el magáról rajta kívül. Erősebb is a hagyományos lovasságnál, jól használható, főleg nagy számban.

- **Paladin** (lovag): Egész jó, előnye, hogy olcsó (600 arany), de az 50 HP-je nem túl sok. Egy körben kétszer üt, de másodszor csak az ellenfél ellencsapása után.

- **Crusader** (keresztes lovag): 65 HP, fast helyett very fast sebesség – jobb, mint a Paladin, de nem az igazi. Ráadásul 1000 arany az ára. Egy kicsit több extrát is kaphatott volna, mert így nemigen van versenyben az egyéb hősök legjobb fajtáival.



Barbarian (Barbár):

- Fő tulajdonsága: **Attack**
- Kezdő Skill: **Advanced Pathfinding**

Város

- **Coliseum** (amfiteátrum): Kettővel növeli a védő csapatok morálját.

Fajták

- **Goblin** (goblin): Gyenge...
- **Orc** (ork): Igen lassú, viszont lő.
- **Orc Chief** (ork főnök): Sajnos ő is lassú, és csak egyszer lő.
- **Wolf** (farkas): Gyors, és egy körben a **Paladin**hoz hasonló módon kétszer is támad. Addig jó, amíg meg nem ütik...



- **Ogre** (ogre – az "ogár" fordítást talán hanyagoljuk): Nagyon lassú, de erős.

- **Ogre Lord** (ogre lord): Közepes sebességű, és elég masszív fajta. Jól alkalmazható.

- **Troll** (troll): Az első részben is megismert kódobáló. A kör végén begyógyulnak sebei.

- **War Troll** (harci troll): Ő csak annyival több, hogy fast. Lövéldözős sereg lévén, ez nem olyan kis dolog!

- **Cyclops** (küklöpsz): Mint az első részben, csak most fast. Van esélye rá, hogy le-

bénítsa az ellenfelét (**Paralyze**). Két mezőt is támadhat, ha többen állnak irányba. Sajnos upgradeelni nem lehet, így nem túl jelentős. Nem drága, de kell hozzá egy kristály.

Sorceress (Boszorkány):

- Fő tulajdonsága: **Knowledge**
- Kezdő Skill: **Advanced Navigation, Basic Wisdom**

Város

- **Rainbow** (szivárvány): Növeli a védők szerencséjét kettővel

Fajták:

- **Sprite** (erdei szellem): Repül, az ellenfelek pedig nem ütnek vissza neki.
- **Dwarf** (törpe): Lassú, de elég izmos. Van valamennyi varázslat-rezisztenciája.
- **Battle Dwarf** (harci törpe): A törpe fejlettebb változata, használható.
- **Elf** (elf, esetleg tünde): Lő, egy körben kétszer is.
- **Grand Elf** (főelf): Mint a kistestvére, csak éppen sokkal gyorsabb. Igen kellemetlen ellenfél, különösen a lovag és a barbár seregeinek.
- **Druid** (druida): Ő is lövéldöz, és alapkiépítésben is gyors.
- **Greater Druid** (fődruida): Természetesen a druida fejlesztett verziója. Igen gyors, igen kellemetlen.
- **Unicorn** (egyszarvú): Kissé begyorsult az első részhez képest. Itt is megvan az esélye, hogy megvakítja az ellenfelet.
- **Phoenix** (főnix): Szegény madárka értékét erősen csökkentti, hogy nem javítható. Alapból ő a másik ultra fast sereg, és jó erős is (különösen a 20-40-es támadás), de a 100 HP igen kevés tud lenni... A küklöpszhoz hasonlóan ő is támadhat 2 mezőt. Gyártásához 1 higany szükséges.

Necromancer (Nekromanta):

- Fő tulajdonsága: Valószínűleg **Knowledge** és **Spell Power**
- Kezdő Skill: **Basic Wisdom, Basic Necromancy**

Város

- **Storm** (vihar): A védő hős (kapitány) **Spell Power**-jét növeli a váróvási idejére 2 ponttal.

Fajták

- **Skeleton** (csontváz): Utolsó fajtának nem is olyan rossz, de amúgy mint halottnak a szenteltvíz... A **Necromancy Skill** ilyeneket csinál az elesett ellenség egy részéből, ezres nagyságrendben egész kellemekek...

- **Zombie** (zombi): Mint tudjuk, a zombik feltámasztott halottak, meglehetősen rossz kondiban, agy nélkül. Ennek megfelelően jár hozzájuk egy csomó légy is. Nagyon lassúak, és nem is túl izmosak.

- **Mutant Zombie** (mutáns zombi): Az előző upgrade-elve. Kicsit erősebb, és gyorsabb, annyira már nem rossz.

- **Mummy** (múmia): Minden téren elég közepes. Van esélye, hogy ütése megálkossa az ellenfelet.

- **Royal Mummy** (királyi (?) múmia): Kicsit erősebb, és fast sebességű. Használható.

- **Vampire** (vámpír): Közepes sebességű, nem túl sok HP-vel, viszont repülni is tud. 500 aranyért nem sokat nyújt.

- **Vampire Lord** (vámpírford): Sebessége fast, és a HP-je is elfogadható. Mint az egy vámpírtól elvárható (lenne), elszívja az ellenfél HP-jét (de halott vámpírt így nem lehet feléleszteni, ellentétben a **King's Bounty**-val). 650 aranyért nem olyan rossz vétel.

- **Lich** (lícs): Elég jó tulajdonságai vannak (főleg a 12-es **Defense**), gyors, csak a 25 HP igen kevés. Lőni is tud, ráadásul nem csak a célterületre, hanem a szomszédos mezőkre is hat a "bomba". Elég nagy hiba ennek tükrében, hogy üres mezőre nem lehet dobni.

- **Power Lich** (hatalmas lícs): Very fast, **Defense** 13, a HP sajnos csak 35. Jó fajta, csak igen drága (900 arany).

- **Bone Dragon** (csontvázsárkány): Az egyéb sárkányoktól eltérően rá hatnak a varázslatok. Izmos fajta, különösen a 150 HP és a 25-45 támadás. Ehhez képest csak 1500 arany az ára, és nem kell hozzá nyersanyag.

Wizard (Varázsló):

- Fő tulajdonsága: **Spell Power** és **Knowledge**
- Kezdő Skill: **Advanced Wisdom**

Város

- **Library** (könyvtár): A város varázstornyának minden szintjéhez hozzáad egy varázslatot.

Fajták

- **Halfling** (félszerzet): Gyenge kis tökmag, viszont löni tud.

- **Boar** (vaddisznó): Ő jó gyors, kezdetben használható. Kár, hogy nem lehet upgrade-elni, lennének tippjeink, mit kéne belőle gyártani. A hangjai szencziások, amikor 10 lovag összeverekedett vagy 60 vaddisznóval, szabályosan disznóvágáson éreztük magunkat...

- **Iron Golem** (vasgólem): Lassú, de igen jó **Defense** jellemzi.

- **Steel Golem** (acélgólem): Vaszgólem +1, határozottan használható, de csak 10-20 fölött.

- **Roc** (rok): Fantasy madarunk egész izmos, és persze repül.

- **Mage** (mágus): Lőni tud, de nem valami erős. Muszáj fejleszteni.

- **Archmage** (ősmágus): Az előző upgrade-elte verziója. Gyors, és viszonylag erős. Lövése esetleg egy **Dispel Magic** mellékhatással jár (nem biztos, lehet, hogy csak a pozitív varázslatokat szedi le az áldozatról).

- **Giant** (óriás): Bár elég erős, nem igazán jelentős közepes sebessége, de főleg fejleszthetősége miatt. Készítéséhez egy drágakő is szükséges.

- **Titan** (titán, esetleg félisten): A sárkányok egyetlen alternatívája. **Attack** és **Defense** 15-15, HP 300, villámokkal dobálózik, és jó gyors is. Támadása azonban csak 20-30, így még esetleg a vörös sárkány is jó eséllyel indul elene, a fekete pedig elsőpír (ha hozzáfért). Kifejlesztése iszonyú mennyiségű nyersanyagot emészt fel, ráadásul ő a



legdrágább fajta, 5000 arany és két drágakő az ára.

Warlock (Boszorkánymester):

- Fő tulajdonsága: **Spell Power**
- Kezdő **Skillek**: **Advanced Scouting**, **Basic Wisdom**



Város

- **Dungeon** (labirintus): A város jövedelmét növeli napi 500 arannyal. Kicsit bonyoltság, mert a rendkívül erős **Warlock** egyik korlátja a pénz – szerencsére 10 kőbe is kerül, így ha megépítjük, esetleg azzal lesznek gondok.

Fajták

- **Centaur** (kentaúr): Gyenge, de löni tud.
- **Gargoyle** (kőszobor): Repül, és második fajtaként viszonylag erős.
- **Griffin** (griff): Szintén repül, egész tűrhető. Minden támadásra visszaut, de azoknak nem, akiknek a többiek egyáltalán nem támadnak vissza (pl. **Sprite**).
- **Minotaur** (minotaurusz): Ő már az első részben is szimpatikus izmos fajta volt, ez itt sincs másképp.
- **Minotaur King** (minotaurusz- király): A minotaurusz fejlesztett verziója, mivel sebessége very fast, ellenfélként szörnyen kellemtelen.
- **Hydra** (hidra): Lassú, de borzasztó szívós. Minden mellette álló ellenfelet megüt, és ha támad, nem ütnek neki vissza (azok sem, akik életben maradtak).
- **Green Dragon** (zöld sárkány): Az első rész sárkányának megfelelője. Itt a 4. legjobb fajta, és az első háromban két verziója szerepel... Egy kén kell vásárlásához.
- **Red Dragon** (vörös sárkány): A zöld hüllő egygel nagyobb kiadásban. Alig drágább, gyorsabb, 1-gyel több az Attack és a Defense, valamint 50 HP-vel több. Ő is csak egy kénbe kerül (meg persze 3500 aranyba).
- **Black Dragon** (fekete sárkány): A főgonosz. Pont annyival javult a vöröshöz képest, mint amennyivel a jobb a zöldnél. Egyértelműen a legjobb sereg, bár 4000 pénzbe és két kénbe kerül. Mindhárom sárkányra igaz, hogy semmiféle varázslat nem hat rájuk, és tudnak két pozíciót támadni.

Az eddigiekben "város" címszó alatt az egyes városok specialitásairól volt szó, nézzük a standard felszerelést:

- 6 lakóhely, itt lehet különféle fajtaakat venni
- **Magie Guild** (varázstorony): Itt tudnak a hősök varázslatokat tanulni. 5 szintje van, és ha mindet ki akarjuk fejleszteni, az a nyersanyagok többségéből 28-at emészti fel.
- **Tavern** (kocsmá): Növeli a védők morálját, valamint érdekes pletykákkal szolgálhat.

- **Thieves Guild** (tolvajok céhe): Információkat adnak az ellenséges várakban álmászó seregekről. Minél több ilyenünk van, annál pontosabb az info. Kevésbé fontos feladata, hogy bizonyos összehasonlításokat végez a játékosok között (teljes haderő, nyersanyag-mennyiség, meg ilyenek).

- **Shipyard** (kikötő): Itt készülnek a hajók, természetesen csak vízparton építhető.

- **Statue** (szobor): Növeli a város jövedelmét napi 250 arannyal. Fontos!

- **Marketplace** (piac): Cseberelhetünk nyersanyagokat. Felhárító árak vannak, ezeket minél több piac építésével nyomhatjuk lejjebb. Igen-igen hasznos találmány.

- **Well** (kút): A lakóhelyek heti szaporulatát emeli kettővel. El ne felejtjük, mert ezzel könnyű elveszteni a játékot!

- Speciális lakóhely, ez további nyolcat teremt a leggyengébb fajtaból.

- **Left Turret** (bal torony): Növeli a Garrison támadását várostromkor.

- **Right Turret** (jobb torony): Mint az előző.

- **Moat** (várárok): Aki ide belép, csak a következő körben mehet ki, és sebezhetőbb, amíg benne áll.

- **Captains Quarters** (kapitány): Ha nincs hős, ő irányítja a vár védelmét. Tud varázsolni is.



Ha valami barátságtalan társasággal akadunk össze, akkor óhatatlanul pofozkodásra kerül sor. Itt lesz óriási szerepe a sebességeknek. Vannak ugye a következő kategóriák: very slow, slow, average, fast, very fast, ultra fast, blazing, instant (ez utóbbi kettő már csak a **Haste** varázslat segítségével érhető el). Először a leggyorsabb seregek lépnek felváltva, felállás szerinti sorrendben – ha pl. mindkét félnek very fast a leggyorsabb, akkor a támadó kezd. Ha a legjobb kategória végzett, akkor jön az egygel alacsonyabb, először a másik fél (azaz ha az utolsó very fast támadó volt, akkor a védő első fastja következik). A támadási sorrend könnyen megfordulhat egy csata!

Ha egy sereg (nem löve) támad, akkor a megtámadott **MARADÉKA** visszaut – ez kicsit irreális. Egy sereg egy körben csak egyszer csap vissza. A seregeket a játék az össz. HP szerint kezeli (pl. ha 3 Bone Dragon kap 170 pont találatot, akkor egy meghal, és a "felsőnek" marad 130). A felső individuumból elveszett HP-jét csata után visszakapja, közben lehet gyógyítani is. A **Skip** gombbal passzol az adott egység, sajnos **Wait** (á lá **King's Bounty**) nincs.

Az **Auto Combat** akkor jó, ha gyenge az ellenfél, és unjuk. Van még egy opciós menünk itt (bal alsó sarok):

- **Speed**: A játék sebessége. Fast a javallott, Very Fast esetén nem lehet elolvasni a feliratokat.

- **Monster Info**: Adatlapp, állítsuk Fullra.

- **Auto Combat Spell Casting**: A játék kíváncsi, hogy automatikus harc esetén használjon-e varázslatokat. Ne használjon...

- **Grid**: Megmutatja a játéktér gyakorlati felépítését.

- **Shadow Movement**: Jelöli, hogy az adott egység hová tud lépni.

- **Shadow Cursor**: Mutatja a pointer által mutatott pozíciót.

A főjáték kezelését nem írjuk le, az teljesen magától értetődő.

Egy dologról nem volt még szó: az egyes tereptárgyakról. A kastélyokat és az ellenséges seregeket nem igazán nehéz felismerni, azonban rengeteg kis épület és tárgy található. A következők történhetnek:

- Találunk egy ládát. Ez vagy egy adag pénzt tartalmaz, ami experience-re váltható, vagy egy varázstárgyat.

- Találunk egy varázstárgyat. Itt több verzió is van:

- Megkapjuk egy szót nélkül

- Némi pénzmagot és nyersanyagot kérnek érte

- Ártalmatlanná kell tennünk 50 **Rogue**-ot, akik ragaszkodnának tulajdonukhoz

- Egy szörny őrizi a tárgyat, meg kell verni

- Valaki kevésbé rusnya őrizi a tárgyat. Őt sajnos nem lehet megruházni, akkor adja át, ha megfelelően elvárásainak (valamelyik **Skille**re kíváncsi).

- Bekukkantunk egy épületbe, ahol gyengébb seregeket kapunk ingyen.

- Olyan helyre megyünk, ahol valamely tulajdonságunk növelésére nyílik kilátás. Legkellemesebb **Xanadu**, ahol egy erős hősünk minden fő tulajdonsága nő egygel.

- Egy pusztai lakhelyre bukkanunk. Itt a következő fajták vannak:

- **Rogue** (rabló): Nagyon gyenge, viszont nem ütnek vissza neki.

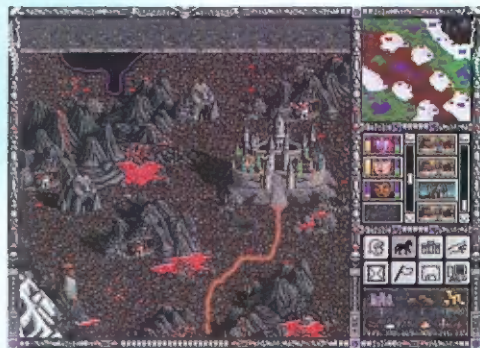
- **Nomad** (nomád): Nagyon gyors, közepesen erős.

- **Medusa** (medúza): Elég erőteljes, le-

számítva a 20 HP-t. Támadása esetleg kővé változtatja az ellenfelet, eme hatás a **Paralyze**-hoz hasonlitos.

- **Genie** (dzsinn): Kellemes darab, a legjobb kategóriájú seregekkel felveszi a versenyt (kivéve az 50 HP-t). Jó a támadása (20-30), azonban legfontosabb tulajdonságai, hogy repül, és esetleg támadáskor lefelezi az ellen-séges csapatot. Ronda állat, ha ellenünk van több csapatban, akkor leginkább az **Armageddon** való ellene.

- Van még egy fajta, a **Ghost**, ő nem lehet csapatunk tagja. Közepesen erősek, repülnek, és specialitásuk, hogy a lecsapott ellenfelek csatlakoznak hozzájuk. Nagyon rondák lehetnek, vigyázzunk velük!



A felsorolások mind a teljesség igénye nélkül készültek, hiszen az összes apróság felsorolása rengeteg helyet venne el. Lehet, hogy a 4 (ill. 5) felsorolt mezei fajta nem az összes, mi mást nem találtunk.

Itt be is rekesztjük a leírást, stratégiai tippeket nem akarunk adni, mert mindenki vérmérséklete szerint játszhat a megfelelő karakterekkel (a lovag pl. elég defenzív, a barbár inkább támadó, stb.). A fajták ismertetéséből már kiderült, hogy a **Warlock** jóval erősebb, mint a többiek, kezdőknek ő ajánlott.

Az értékelésnél nincs túl nehéz dolgunk. A játék sokkal jobban néz ki, mint a mostanában 10 pontot kapott gamék, így a grafika egyértelműen maximális pontot érdemel. A hangokra semmi panasz nem lehet, ugyanígy a design is remek – bármire könnyű rájönni, hiszen a jobb gomb szinte mindenhol magyarázatokkal szolgál. Kihívás terén esetleg nem a maximumot kapjuk, bár azért egy nehéz **Custom** pálya **Impossible** fokozatban...

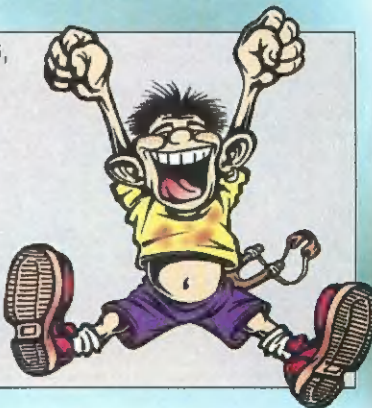
Nem szeretünk 10-eseket szórni, de most muszáj.

Bryan

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

Kiadó: New World Company
Teszt példány: New World

Grafika: 
Hang: 
Design: 
IQ: 





Win 95 alatt a képernyő
szélessége 281 alatt megadható,
ami az álmos gépeknél nem
lehetővé teszi a vezérlést.

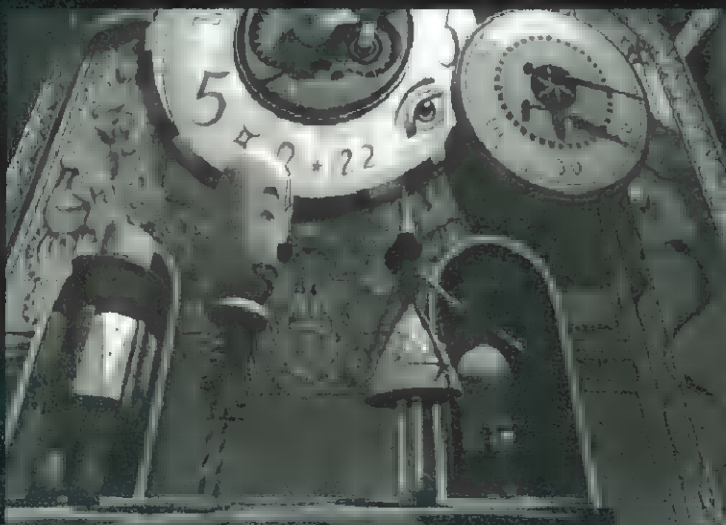
Win 95... divat
mostan már szidni a Win-
95-öt. Példá irt a köz-
de szerintünk a Windows
95 egy nagy lépés az-
zán, hogy megpróbál-
mi is a problémák. Az
Windows 95 előtti ver-
ziók a 16 bites rendsz-
tékok számára voltak bőven
megfelelőek, de a Win-95 a

memóriaarak nem
egy á
akkor ha az
k egy (S), a
átválthatunk
tud és ha a
kileheli akkor

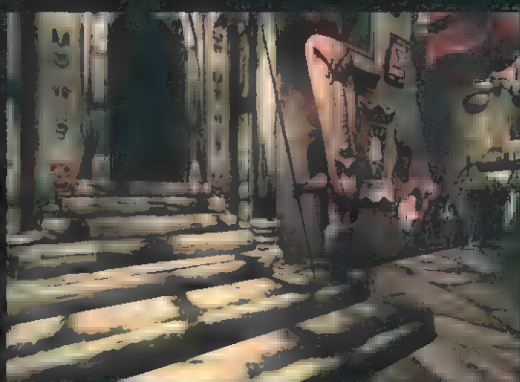
Zoréna volt, hol nem volt, volt egy zongora, amelyet nem lehetett leírni. **Ha Guest**, híres darab volt az akadémia, hazá volt ez az őt blyén zongor, amely CD-ROM-on látható narratíval, s mindegyik fűtött. Az utolsó szám, amely elvitt a divatot a szoftverek piacára, és hamarosan az a jelenték, hogy a korszak, később megjelent a Szomszédok előadás.

Bármiilyen csinos is volt azonban a *7th Wonder*, volt egy nagy baja: nem volt szabad a nőkhöz a férfiak szabadságát. Az első olyan játék, amely igazán fellel a szexuális korlátozást, az *Under a Killing Moon* volt, amelyben egy nőnek találna 97 óráig megérinthetni – volt is 4 ♀.

A **Tribeca Interactive** az öbölön túli hírvé-
lő fájldé a... és egy CD-kiadványon egy
a **7th Annual** Igencsak emlékszel rá
kor.

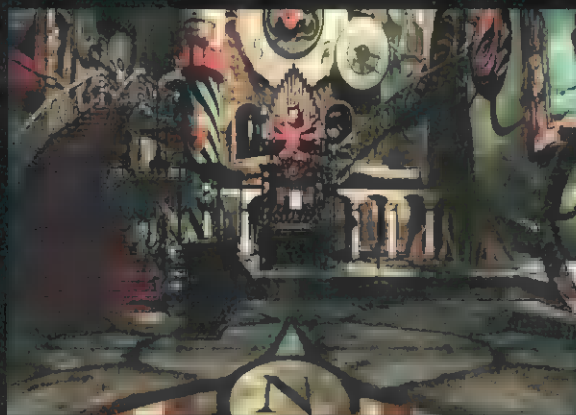
[illegible]

mának akkor moka:
 a moka moka egy
 moka moka is moka
 rül (ha moka moka ami
 moka moka tekintve,
 hogy egy interaktív
 moka moka van az a
 moka moka nekünk moka
 ez moka moka moka moka
 mi moka



lenne – az a helyen
látható a látható h
jünk

Elmondanánk az elcsúszott klikkre vonatkozóan is egyébként, de most inkább a kézzel írt szövegről szeretnénk beszélni. Ezen a területen a Ctrl+K parancs is szükség van a kalauzozáshoz.

[illegible]

lenik a zárja el, egész
Nem kell
A rásót oldali
kettő, a magyarázatot ezzel illeti
betekintést az az utasítás, hogy
magyarázat, hogy az utasítás, hogy
lefelé, hogy az utasítás, hogy
fenti rosszcsont is, a magyarázat, hogy
monkolt a to rre
Azt a magyarázat, hogy a to rre

gyak a szavakat), mindenre megadja a
helyet a levetőn. Térünk át a
film első 10-15 percére. Aki örül,
Sally Thompson. Tán, de Junfkelt, e
végére fogja kőszíni, veszti a határát.
A színházban színházvezető az, aki
színház népszerűségi metert úgy ilyen
típusú movie nem szokott színházban
jelenni, nem azért, mert a határát helyen
szeretnénk meg szólni a kivitelezésről.
Nem ok nélkül említettük a *„The Game”*
a filmre, hiszen a filmnek kétféle limitált itt
a színházban. Illetve a játék népszerűsége
színház alapokon építkezik. Tovább
csökkenti a megvalósulást, ha a film
színházban csak egy tárgy lehet
a színházban, az egész színházban
színház sok fordulatot okozhat.

[illegible]

Executive Producers:
Robert De Niro
David Greif

Mit **Robert De Niro** mit 60 und alt?

Erweitern

Minimum hardver: 486 DX2-66,
16MB RAM, 2x CD-ROM,SB, GUS,
Win '95

Kiadó: Tribeca Interactive
Tesztelőldány: Mixim Kft.

Grafika:  **Hang:**  **Design:**  **IQ:** 



Broken Sword

Hm, hm, ismét egy kaland. Ezúttal a *Virgin* gondozásában, **Broken Sword** néven látott napvilágot a **Lucas**. Lássuk, mit hoz nekünk a program, ha elszánjuk magunkat rá. Sajnos az öröm ezúttal sem lesz teljes, mivel kaptunk 2 egész napot a tesztelésre, tehát azon ne csodálkozzon senki, hogy miért nem teljes a leírás (két oldalba különben sem férne bele). Mindenféle storyline előtt vizsgáljuk meg a keretet. A grafika lenyűgöző, na ilyeneket ne mondjunk inkább, szóval nagyon szép; a hangeffektek, a zene tökéletesen illeszkedik a játékhoz, a karakterekhez a szinkron jól el lett találva. A kezelés rendkívül egyszerű, valamint intelligens. Ennyi ömlengésből kiderül, hogy *Virgin*nek tudják, mit csinálnak. Lássuk most akkor a történetet: **George Stobart**, az amerikai turista éppen aktuális ez évi európai körútját végzi. Hol is kezdhetne máshol, ha nem Franciaországban. Ó, Párizs, ■ romantika városa... **Stobart** keres magának egy romantikus kávézót, rendel ■ romantikus pincérről valamit, talán kávé. Egy szokásos aktatáska is megjelenik gazdájával együtt, behajtanak ■ romantikus kávézóba. Feltűnik ■ színen egy idióta bohóc, harmonikával a kezében, majd besompolyog a romantikus kávézóba. Amikor nem figyel oda senki, egy higanymozdulattal kicseréli a táskát a harmonikára, majd elro-

hamozik a helyszínről. Jól is teszi, mivel a kávézó 3-4 másodpercen belül romantikusan felrobban. Hősünk természetesen túléli a robbanást, hiszen őt kint megvédte a napernyő a detonációtól. Ezek után meg is kapjuk a kezelést.



Kapjuk fel az újságot a lámpánál, ha megnézzük, hihetetlen info birtokosai leszünk: **Salah El Dinn**, 1345. Aha. Menjünk be a ro... a kávézóba. Hm, jó buli volt. Na de inkább vizsgáljuk meg a pincérről, hogy egyben van-e. Érdekes, az aktatáskás belepusztult, míg ő túlélte. No mindegy. Először azt sem tudja, hol van, másodszor meg inni kér. Döntse le mindenki, leitatja, vagy sem, mindegy. Beszélges-sünk vele, úgysem mond semmi értelmeset. Ezután menjünk ki, majd a munkás felé. Itt egy túlbuzgó rendőr le akar minket lőni/tartóztatni (ismerjük a fajtáját). Szerencsére a felügyelő közbelép, és megakadályozza a buzgó mócsingot ténykedésében. **Rosso** kapitány kihallgat minket a helyszínen, majd odaadja a névjegyet. Utána kézbe veszi a nő kihallgatását. Ez pszionista képességeivel elég könnyen megy. Végül elküldenek. Amint kilépünk, megpillanthatjuk Franciaország gyümölcsseinek egyikét, **Nicole Collardot**, a riporternőt. Kapjuk el, mielőtt elmenne. Mármost szólítsuk meg. Kideríthetjük, hogy ez a robbantás nem más, mint a gyilkosság-sorozat egy újabb lánca-szeme. Ebből akar cikket írni; ajánljuk fel segítségünket neki, mire megadja a telefonszámát. Hohó, haladunk! Menjünk oda a munkáshoz, és beszéljünk vele. A gyilkossággal kapcsolatban úgysem tudunk belőle semmit kihúzni, mivel neki ■ melóra kell figyelni, nem pedig másra. Mutassuk meg neki az újságunkat, kiderül, hogy **Salah El Dinn** nem más, mint egy versenyló, méghozzá a legjobb fajtából. A pali el is

megy benyomni a fizut a lovira, mi meg eközben megszerezhetjük az eszközt a sátorból. Menjünk vissza, majd tovább, a sikátor felé. A kukákban úgyszincs semmi, inkább használjuk új eszközünket a csatornafedőn. Másszunk le, miután kinyitottuk. Hopp, megtaláljuk a bohóc orrát. Menjünk csak tovább! Egy piszkos zsebkendőre is szert tehetünk, valamint a bohóc ruhájából leszakadt darabra is. Menjünk fel az itteni lépcsőn. Új

helyszínről érkezünk, velünk szembe egy papa álldogál, és közli velünk csatornapatkány mivoltunkat. Mutassuk meg neki ■ **Rosso**-tól kapott névjegyet, egyből tiszteltetlenebb lesz velünk szemben. Kérdezzük ki. Ő látta a bohócot, erre menekült el, csak akkor már nem áruházban volt. Ha megmutatjuk neki kabátarabkáinkat, akkor ő megmondja, hogy elküldte a kabátot megcsináltatni, miután megtalálta. Egy telefonszámot sikerül leszárnia a dologból.

Menjünk ki, ez itt már ismerős hely. Használjuk a telefont az árok mellett. Igen, az ott egy telefon. Hívjuk fel a nőt, és számoljunk be neki, mit tudunk. Megadja a címét, hogy menjünk fel hozzá. Hurrá, nyomás most egy kicsit jobbra. Bejön a térkép. Jelöljük meg a **Rue Jarl**-t, mire **Salah El Dinn** odanyomul. Festői környezet, az utcán egy virágáros mama van. Kérésünkre jósol nekünk, aminek nem sok értelme van, de ami fontosabb, elárulja, hogyan kell kinyitni a kaput. Elmond egy-két dolgot **Nico**-ról, amit magunk is kikövetkeztethetünk már. Menjünk fel ■ nőhöz, és beszéljünk vele. Közli, hogy csak szerencsénk volt. Piha! Mutassuk meg neki a szöveget, erre elővesz egy fényképet, amit ő csinált, azon egy fickón ugyanolyan kabát van. Hívjuk fel ■ megtudott telefonszámot, ami mellel egy férfi szabóé, **Todryké**, és kérdezősködünk a kliense felől. Azt mondja, hogy addig nem árul el semmit, amíg nem mondunk egy nevet. Rendes. Vizsgáljuk meg a bohócorrot, és észrevevünk benne egy feliratot. **Nico** felismeri a jelmez-boltot, ahonnan való ■ cucc. Menjünk oda. A jelmez bolt főnöké-

vel megvitathatjuk ■ fényképén lévő fickó kilétét. Fel is ismeri, hiszen már vásárolt nála, **Kahn** ■ neve az úrgének. Köszönjük szépen, búcsúzóul még megszívát minket a sokkoló kézfogás trükkkel, majd végül odaadja ■ trükk kelléket.

Vissza **Nicole**-hoz, majd kapjuk kézbe a telefont, és csörögjünk oda **Todryknak**. Közöljük vele, tudjuk az illető nevét, erre végre hajlandó elárulni, hogy mit tud. Megtudjuk, hogy emberünk egy bizonyos **Ubu** hotelben szállásolta el magát. Ha megnézzük a térképen, már jelen van, úgyhogy akár oda is mehetünk. A hotel előtt két gengszter álldogál, de oda se figyeljünk, inkább menjünk be a hotelba. Egy papa újságot olvas, míg egy mama zongorázik. Szóltuk meg a papát, Nobel-díjas a fickó, de ami fontosabb, ismeri **Kahnt**. Legalábbis csak annyira, hogy tudja, hogy ebben a szállodában lakik az emeleten. A mamával beszélve lényegesen jobb infók **Ubu** adonosai lehetünk. Kiderül, hogy ő nem tudja, hogy egy gyilkossal állunk szemben, mivel megpróbált hatni rá bájaival. Sajnos nem jött be.



Salah El Dinn nyilvánvaló, miért nem. Mondjuk meg neki, hogy kívül próbálkozott, erre elundorodik, és letesz álmairól. No mindegy, nézzünk el a napernyő másik szélére, itt van a recepció. Próbáljuk meg lenyúlni a kulcsot a polcra, de a nyálas kis portás megakadályozza ez irányú kibontakozásunkat. Még azt sem enged, hogy megnézzük ■ vendéglistát. Menjünk vissza segítséget kérni a mamától. Szerencsére rendes, és segít nekünk. **Salah El Dinn** velünk a portáshoz, és megpróbálja elcsalni nekünk, hogy helyezze bizton-



ságba a nyakékét. A fickó lelép, mi meg végre le tudjuk nyúlni a kulcsot. Nyomás fel az emeletre. Ha jól emlékszünk *Todryk* szavaira, tudjuk, hogy a második ajtó *Kahné*. De az a probléma, hogy nem abba való a kulcs, hanem a legelső ajtóba. Sebaj, az is valami, nyissuk ki. Szép szoba, de nincs benne semmi értelmes.

Akkor most egy *Indiana Jones* effektus következik. Másszunk ki az ablakon, és a párkányon végigmenve betoppanhatunk a gyilkos szobájába. Természetesen megint semmit nem találunk az üres aktatáskán kívül. Aha! Akkor betette a portára a cuccot. Menjünk ki. A következő problémánk az lesz, hogy amint kilépnénk a szobából, kiszűrjük, hogy *Kahn* közeledik. Vissza, bebújunk a szekrénybe. *Kahn* bejön, matat egy kicsit, lerakja a kabátját, majd kimegy. Hú, ez meleg volt!

Vizsgáljuk meg a kabátját, majd nyúlunk le belőle a stuffokat. Két kártyát lelünk. Most már kimehetünk. Lent a portán az újonnan szerzett zöld kártyával próbáljuk bizonyítani személyazonosságunkat, és elkérni a széfbe tett dolgot. A portás sajnos nem dől be, úgy-hogy mehetünk megint a mamától segítségért kérni. Szerencsére megint hajlandó segíteni, odamegy, és jól le... a portást, amiért itt aggályoskodik. Valami nagy befolyása lehet a mamának, mert a fickó végül enged és, odaadja azt a tárgyat, nevezetesen egy összetekert pergament (scrollt), amiért megölték a kávéházban a manust. Ahh, végre megvan, amit akartunk, most

már mehetünk is el. Csak sajnos újabb problémába ütközünk az utcáfronton álló két gengszter személyében. Ugyanis amikor kilépjünk, beszélnek, majd megmozognak. Megtalálják a nálunk levő kéziratot, és elveszik. Minket beleraknak egy zsákba és bedobnak a folyóba. Kalandunk itt véget ér. Inkább töltsünk vissza. Nézzük akkor, hogyan is oldjuk meg. Menjünk fel megint a szobába, majd másszunk ki a párkányra. Egy szép mozdulattal ejtsük le a mélybe a kéziratot, majd másszunk vissza. Most már nyugodtan kimehetünk, nem fognak nálunk semmit sem találni. Menjünk a hotel mögé, és kapjuk fel a

dekes. Egy pergamen a középkorból, elég sok mindent ábrázol: egy bikát és egy fickót; egy szövészes nénit; egy harcost és egy táblát, rajta latin szöveggel, amit le tudunk fordítani, mivel *Stobbert* szerencsére járatos ■ latinban; közöttük pedig egy ékkövet, amit egy tartó tart. Beszéljük meg a látottakat *Nico*-val. Szerencsére a nőnek igen sok contactja van, így hát ismeri a múzeumban a professzort is. Menjünk a múzeumba. Sajnos a prof épp nincsen háznál, de annyi baj legyen. Tereljük figyelmünk középpontjába a képernyő közepén levő vitrinben állodogáló tárgyat. Hopp, ez az a tárgy, ami a scrollon

rendőrségre, úgyis beszélni akarunk *Rosso*-val. Bent a yardon szőlünk az őrnek, hogy a főnökkel óhajtunk beszélni, mire szól a felügyelőnek, aki már jön is. Közli, hogy az ügyet lezárta, a kávézót meg bedeszálta. De... Sebaj, folytatjuk egyedül a nyomozást. Menjünk menetrend szerint *Nico*-hoz, mutat nekünk egy cikket *Peagram* professzorról, aki most Írországra tartózkodik, megtalálta az ékkövet. Hohó, oda kéne menni. A térképen megjelent a repülőtér logója, válasszuk ki, majd az Európa térképen mutassunk Írországra. Nyomás tehát oda, egy kis faluba, a neve *Lochmarne*.



stuffot. Most már nem ártana elhúzni innen a csikot. Vissza tehát *Nico*-hoz, nála végre kibonthatjuk a papírt. Hm, érdekes, nagyon ér-

az ékkövet tartja! A tárgyat Írországból hozták ide, mivel ott találták rá. Az örrel beszélgethetünk, de nincs sok értelme. Inkább nézzünk be a

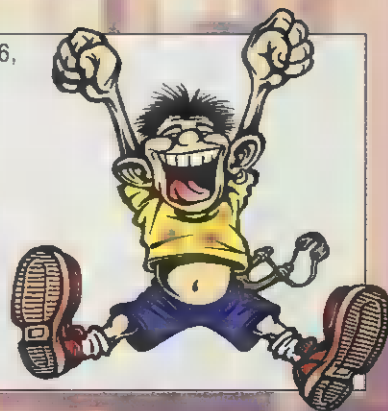
Sajnos ennyi fért bele a két oldalba, de ne bánja senki. A játék rendkívül igényes véleményünk szerint. Van benne egy-két újítás, pl. a beszélgetések egy kicsit önállósítva lettek. Különböző mondatok helyett szimbólumokat kell kiválasztanunk, és emberünk ezután minden megkérdez az adott dologról. Lényegesen leegyszerűsítették ezzel a dolgot. Ez szerintünk pozitívum, hisz mindenki unja a hosszú, terjedelmes beszélgetéseket. Különbö is jól jött így ki a dolog, mert ha már valaki megvette a programot, akkor inkább próbáljon meg önállóan cselekedni, úgy lesz része nagyobb élvezetben, amikor megold egy feladatot. Tehát egy baráti jótanáccsal búcsúzzunk, mindenki jól fontolja meg: Ne menj át az úton, amíg a kis ember zöldre nem vált!



Minimum hardver: 486DX2-66,
8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

Kiadó: Virgin Interactive
Tesztpéldány: Mixim Kft.

Grafika: ■■■■■■■■■■
Hang: ■■■■■■■■■■
Design: ■■■■■■■■■■
IQ: ■■■■■■■■■■



TOONSTRUCK

Szia népi! Rossz hírünk van: újra itt nyomul a H2-Öhhh Team... Miután megláttuk a közvélemény-kutatás eredményeit, úgy döntöttünk, feladjuk önkéntesen vállalt száműzetésünket (pedig olyan jól telt az idő itt a Galagonyában), és harsány "Ez kell a népnek!" kiáltások keretében visszatértünk a játékleírások színpadára. További rossz hír, hogy növekedett a taglétszámunk is, itt van például Stókiláda (nem kis része van az alábbiakban elterülő text elkövetésében), akinek mindössze 250 fénymásolt szerzőosztályozó szavazólapot kellett postára adnia, és máris Team-tag-gá avattuk... Hehe. Ez persze csak vicc volt. Nahátakkor: H2-Öhhh indul (most még lapozhatsz...!)

Vegyszer bolt, hol nem volt, a nagy bihgyeken túl, ahol az integráljel farkú kismalac túr, élt egyszer egy virgines bácsi. Ez a virgines bácsi nagyon gazdag bácsi volt, mivel játékokat adott el kisgyerekeknek, és mostanában jól ment ■ bolt. Igen ám, de ez ■ bácsi ötlethiányban szenvedett, ezért egy szép napon magához hívatta legkisebb fiát, s mondta neki: "No, fiam, menj el a **Lucasarts** háza tájára, osztán nézd meg, hogy mit csináltak". Nosza, több se kellett, a legkisebb fiú magához vett némi hamuba' sült hároméves lemezt, s elindult világot látni. Nem kellett hozzá sok idő, jött is vissza hamar, izgatottan apjához sietett, s beszámolt neki: "Idősapám, jártam ■ lukas arcnál, s láttam, hogy min törik a fejüket. Vót ottan Hemendmex meg Déjofte Tintákül, osztán az tetszett a népnek." No, az öreg szeme előtt rögtön megjelentek a kis dollár-jelek, s azonnal maga mellé rendelte programozó szolgáit, hogy csináljanak valami hasonlót. S láss csodát, két év múlva megjelent a **Toonstruck**, amivel a szerencsétlen játékosok még azóta is játszanak, amíg meg nem halnak... Hő. Elnézést kérünk a szokatlan bevezetőért, de az az igazság, hogy ez ■ **Toonstruck** névre hallgató mentális atomcsapás heveny agykárosodást váltott ki ■ H2-Öhhh Team összes tagjánál, ezért a rendhagyó kezdés. Mellesleg a já-

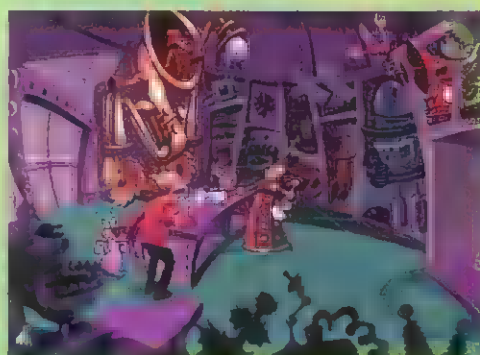
ték is meglehetősen rendhagyó, de ezt majd úgyis meglátjátok. Hát igen, nem mindennapi adventúrával rukkolt elő ■ **Virgin** cég. Ha műfajilag akarnánk meghatározni eme gyöngyszemet, akkor a "rajz-filmmesehumorkalandjáték" állna ■ legközelebb ■ valósághoz, de mivel mi nem akarjuk műfajilag meghatározni, rögtön csapjunk bele az intro kellős közepébe! A **Toonstruck**ot bevezető mintegy tízperces filmből kiderül, hogy ■ nevünk **Drew Blanc**, és animátorok vagyunk egy kizárólag cu ki és aranyos rajzfilmeket gyártó vállalatnál. A cég főnöke (széleskörű filmes ismereteinket megcsillogtatandó, eláruljuk, hogy ez a pasi játszotta a **Maszkban** a pizsológus bácsit) éppen nagyon dühös ránk, mert mindig késünk ■ melóval, s ez tűrhetetlen éppen most, amikor a **Fluffy Fluffy Bun Bun Show** névre hallgató gyermekbutító rajzfilm népszerűsége a "topon van". Azért még egy utolsó lehetőséget kapunk ■ rendes bosztól, ha megírjuk-rajzoljuk a rajzfilm legújabb részét.

egy sugár csapódik ki egyenesen az arcába, s ellenállhatatlan erővel húzni kezdi a tévé felé. Rövid kábulat után **Drew** hamarosan magához tér, és döbbenten jön rá, hogy saját rajzoltmányainak a világába csöppent...

Az intro további részére nem térünk ki, úgyis végig fogja nézni mindenki, aki meg nem, annak elmondjuk, hogy ■ maradékból kiderül, hogy ebben a mesevilágban a cu ki és a ronda rajzfilmfigurák vívnak egymás ellen véres háborút, s hogy nekünk kell majd ebben ■ háborúban győzelemre segíteni ■ jók csapatát.

A játék irányítására nem térünk ki, aki látott már **Sam'n'Max**-et, annak nem lesz semmi újdonság, aki meg nem, az is hamar rá fog jönni a dolgok menetére. Annyit azért elárulunk, hogy az 'F5'/'F6' ■ **Load/Save**, a **Reset** gomb meg a kilépés. Nosza, akkor csapjunk ■ lovak közé!

A játék designja erősen emlékeztet ■ Roger nyúl a pácban c. békebeli vígjátékra, csak hogy amíg ott (általában) egy rajzfilm-figurát kel-



menti az életünket, s onnantól kezdve követ minket mindenhova (őt szintén lehet majd tárgyként használni, akárcsak a **Sam'n'Max**-ben **Max**-et).

Kezdekör éppen a jók királyának mondókáját hallgatjuk végig, aki **Cutopia** nevű országát (gy. k.: angolul 'cute' = cu ki, aranyos) bölcsen kormányozta egészen addig, amíg ■ gonosz **Nefarious** (ő a helyi **Darth Vader**) meg nem épített egy UFO-szerű gépet, s el nem kezdte gonosszá varázsolni az ő jószágos polgárait. Nosza, több sem kellett. Ő Királyi Fenségének (aki mellesleg egy jókora, sárga **Smiley**), megbízta mérnökét, hogy építse meg az ellen-gépet, ami **Cutifier** névre hallgat. Igen ám, csak hogy a mérnök nem igazán áll a helyzet magaslatán, enyhén szólva is problémái vannak a géppel, jó lenne, ha segítenék neki, mellesleg meg is menthetnének **Cutopiát**. Nosza, kezdjük a világmegváltást azzal, hogy lemegyünk a lépcső mellett található laborba, s beszélünk az odabent vigyorgó idióta madárral, akiről kiderül, hogy ő **Bricabrac**, a királyi mérnök, és elvesztette a szemüvegét. Hm, kezdjük érteni, miért vannak problémák a géppel... Ezek után menjünk vissza az emeletre, ahol beszéljünk a lakájjal. Itt kapjuk meg a játék rengeteg szövege közül az egyik legfárasztóbbat:

Drew: Elnézést, megállna egy szó-ra?

Lakáj: Természetesen, uram, bár, attól függ, melyik az a szó. Ajánlatom ■ 'Viszlát'-ot...?



A határidő tegnapelőtt, úgyhogy irány a rajztábla! Igen ám, de **Drew** barátunknak már animátorok-gyuladása van ■ betegesen édes rajz-filmekből (minden bizonnyal ő is **Beavis & Butthead** nagy rajongója, na meg persze ■ **Macskafogó**), ezért nem jut eszébe semmi értelmes rajz, és ahogy a legújabb nyuszikák és mackócskák kinézetén töri ■ fejét, elnyomja ■ álmom. Arra ébred, hogy a tévé bekapcsolódik, és hajna ■ négykor beindul ■ képernyőn az általa annyira gyűlölt rajzfilm. Kissé csodálkozik is ezen, ám csodálata hamarosan rémületbe csap át, amikor megpróbálja kikapcsolni a készüléket, s a tévéből

lett ■ "élő" filmhez keverni, itt épp fordítva: egy élő színész játéka illeszkedik a rajzfilm-környezetbe. A játékban **Drew**-t irányítjuk, aki szimpatikus figura, hiszen a meglehetősen másnapos archerendézzel rendelkező **Christopher Lloyd**ot digitizték be, hogy szebb legyen az egész. Hogy ezzel szebb lett-e a főhős, azt inkább ne firtassuk, inkább vessünk egy pillantást a **Drew**-t mindenhova követő kis rajzfilmfigurára. Ő nem más, mint **Flux Wildly**, aki a kis lila getymók népének jeles tagja, mellesleg **Drew** kedvenc rajzfilmfigurája (ők ketten alkotják a **Drew Crew**-t). **Flux** rögtön az introban meg-

Ekkor megjelenik a bal alsó sarokban egy jégkocka képe, és most nagyon figyeljetelek, mert ezt csak egyszer fogjuk elmondani! (Ettől persze még el lehet olvasni kétszer.) A bal alsó sarok a beszéd-témák megjelenítésének helye, amire itt ráclickelünk, arról fog be-





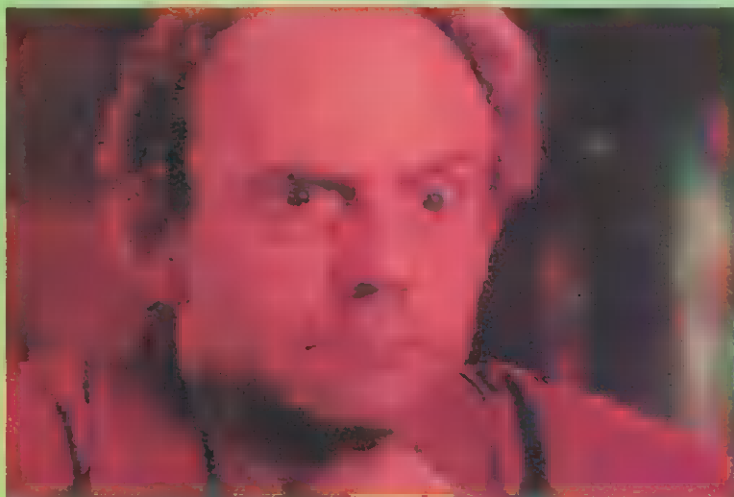
szelgetni *Drew*. A jégkocka különleges szereppel bír: ezzel az ikon-nal lehet beszélgetést kezdeményezni, azaz "megtörni a jeget". Minél többet beszélgetünk valakivel, a jégkocka annál inkább elolvad, míg nem csak egy víztöcse lesz belőle (az "olvasztás" közben pedig sorra megjelennek az újabb és újabb beszédtemák). S most jön az a bizonyos szabály, amit csak egyszer fogunk elmondani: MINDIG és MINDENKINÉL olvasszuk fel a jeget, mert szinte az összes beszédtema fontos és jó valamire! No, de térjünk vissza a játékhoz. Szóval, olvassuk fel ■ jeget a lakájnál, akitől megtudjuk, hogy a prof a zsebében tartja ■ szemüvegét, és hogy ■ szobában látható kutyuk a király trófeái (amiket persze nem enged felvenni). Ezek után irány a prof, akit világosítunk fel a szemüvege tartózkodási helyéről (kíváncsiak lennénk, hogy jár WC-re ez ■ figura – mire leül, már nem tudja, miért ment oda...). A prof rendkívül boldog, s nem győző csodálkozni azon, hogy vajon ki tette a zsebébe az okulárát... A derék tudós mellesleg odaadja a **Cutfier** tervrajzát, és egyeneketlen zsákot. A zsák az **inventory**-nak felel meg, a tervrajzról pedig kiderül, hogy tizenkettő tárgyat kell megszerezni a géphez (pontosabban tizenegyet, mert egyről már a prof gondoskodott). Elárulhatjuk, hogy ez nem lesz kis munka. Menjünk ki, beszéljünk az örökkel, mire azok eltáncolják ■ "Hello-táncot", amúgy **cutopiai** módra. Az egyikük leejt egy kulcsot, de fel is veszi rögtön. Táncoltassuk el velük még egyszer a táncot, s most már fel tudjuk venni a kulcsot. Menjünk vissza, s nyissuk ki a kulccsal a hallból továbbvezető ajtót. Odabent rúgjuk el a szőnyeget (egy zárt csapóajtóra lelünk), majd vegyük fel a zenedobozt. A fiókokat állítgassuk addig, amíg csak a legal-

só és a legfelső fiók lesz nyitva, ekkor kinyílik egy titkos ajtó, amin menjünk be. Odalent álljunk rá a deszkára, amiről megtudjuk, hogy mozog. Küldjük *Flux*-ot a lécvégére, s megint lépünk rá a deszkára. *Flux* repül egy nagyot, és kinyitja a csapóajtót. Menjünk fel, tekerjük vissza a szőnyeget, s húzzuk meg a lakájhívó zsi-

nórt. A derék szolgálja máris hanyatt-homlok rohan hozzánk, mert azt hiszi, hogy a király hívta őt. A szobába beérve meg is áll ■ szőnyeg közepén, ami ugyebár előbb készített kis csapdának fedt. Egy szenzációs kis mozi kíséretében a lakáj lezuhan, vele nem lesz több dolgunk (itt jegyeznénk meg, hogy a játékban található összes movie igen súlyos). Mielőtt kimennénk ■ hálóból, még zavarjuk fel *Flux*-ot ■ királyi ágyra, ahonnan ő kikotor egy papírt. A papír Öfensége egyik ruhájának átvételére jogosít fel minket, erről majd bővebben később. No, eleget lébecoltunk már a palotában, menjünk ki a városba!

Cutopia városa nem mondható igazán metropolisznak, mivel négy, azaz négy darab épület található

(ami egy hatalmas rugós kalapács) alá. Ülünk le az orgonához, s játszunk rajta, mire egér barátunk táncra perdül. Ekkor kérjük meg *Flux*-ot, hogy ugyan, aktiválja már nekünk a csapdát. *Flux*-nak több se kell, egy kedves kis movie kíséretében lecsapja az egeret. A kocsmáros nagyon hálás, s hogy megköszönje hóstettünket, megajándékoz bennünket egy ócska korsóval. Menjünk vissza a palotába (előtte még vegyük fel az elkábitott egeret), s ott menjünk fel abba a szobába, ahol ■ lakáj volt. Itt vegyük fel ■ halat, és cseréljük ki a Királyi Öntözőkannát a korsóra a la Indiana János, majd sétáljunk vissza a city-be. Itt térjünk be a pékekhez (akikről kiderül, hogy ők a csodálatos Bakerfiúk), ■ beszéljünk velük. A derék kenyérsütőknek nagy a bánata mostanában: a gonosz *Nefarious* elrabolta egyetlen pici testvérkéküket, pedig ő volt az egyik szólam kis házi énekegyüttesükben. Ezekkel a fickókkal egyelőre nem tudunk mit kezdeni, szóval inkább zongorázzunk egyet a háttérben látható pianinón. Miután barbárságunknak meglelt az eredménye (két billentyűt zsákmányoltunk), menjünk át a szemközti jelmezboltba. Itt egy igen-igen buta nő (bár elég lett volna, ha csak azt írjuk, hogy nő) a kiszolgáló, aki egy érdekes könyvet olvas, ami nem



benne összesen: egy pékség, egy játékkerem, egy jelmezbolt és egy kocsmá. Kocsmaaa??? A kedves játékos pavlovi reflexeit tiszteletben tartandó, menjünk be a kocsmába. Odabent éppen egy kisegér randalírozik, s láthatóan sok fejtörést okoz a népnek. A kocsmárosral beszélve ■ kocsmáros skót, illetve ír származását firtató nemzetiségi vita után kiderül, hogy egyetlen vágya dögöltten látni a bűdös kis patkányt... ööö, izé, mégiscsak **Cutopia**ban vagyunk, szóval egyetlen vágya, hogy valaki megfogja ezt a virgonc kis jószágot. Nosza, próbáljuk megfogni az egeret, mire az elmenekül, éppen egy egércsapda

akadályoz meg minket abban, hogy beszéljünk vele. A király jelmezrendelő papírját nem fogadja el, mert nincs lepecsételve, a könyvet meg nem akarja odaadni, úgyhogy itt egyelőre nem jutunk semmire. Búcsúzzunk hát el a nénitől, és menjünk be ■ játékkerembe. Itt egy bun-kó polip a teremvezető, akivel beszélgetve megtudhatjuk, hogy mostanában a verekedős játékok vannak divatban. Na persze **Cutopiai** módra: a *Street Fighter* itt *Sweet Fighter*, a *Mortal Kombat* pedig *Mortal Wombat* néven fut... De a legeslegmenőbb per pillanatot a **WACMAN** névre hallgató csoda, amiből találunk is egyet ■ terem-

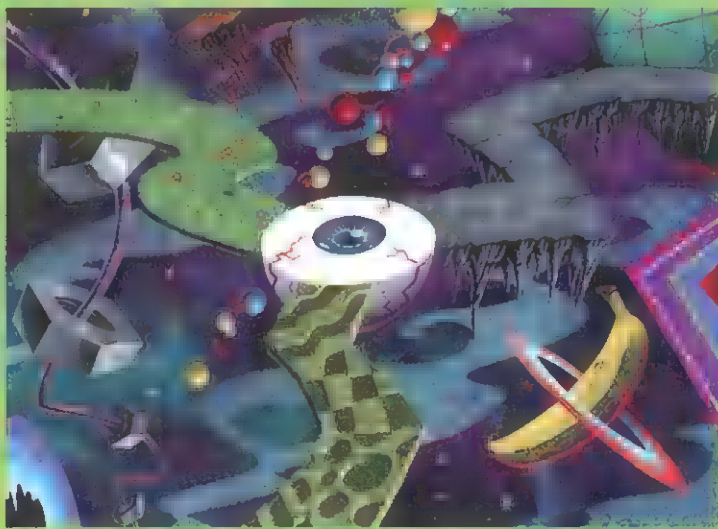
ben, s ha beszélünk a polippal a gépről, kihívhatjuk egy menetire őt. A polipot könnyű legyőzni (a játék lényegére mindenki jöjjön rá maga, nem nehéz), aki miután ki-dühöngi magát, ad nekünk egy nyakláncot. Kipróbálhatjuk a sarokban levő kalapácsos gépet is, de egyelőre itt még szívunk, úgyhogy ballagjunk inkább kifelé, a tisztásra. Itt már látható *Nefarious* áldásos tevékenysége, a tisztást ugyanis teljesen lerombolta valaki. Amikor továbbmennénk, fura dolog történik: egy nyuszika ug-rál ki ■ képernyő közepére, s ez ■ nyúl nem más, mint *Fluffy Bun Bun*. S hogy kicsoda *Fluffy Bun Bun*? Nos, jegyezzétek meg ezt a nevet, mert ő a világ legcukibb, legaranyosabb rajz-filmfigurája, akit valaha is ■ hátán hordott a winchester. Amikor azonban beszédbe elegyedünk vele, kiderül, hogy ■ legidegesítőbb is. Ez a figura ugyanis egyszerűen annyira édes, hogy az már fáj. Ráadásul nyúl koma meg van győződve róla, hogy nincs is nála aranyosabb **Cutopiában**. *Flux*-nak rögtön ellenszenves is lesz *Fluffy*, s beszélgetés közben néhányszor be is szól neki valami zseniálisat (mellesleg minket is roppantul bosszant ez a karakter, játék közben, valahányszor elmentünk előtte, valamelyikünk mindig megjegyezte: "Hogy te mekkora köcsög vagy...!"). A nagy duma-parti közben kiderül, hogy *Fluffy*-t kissé zavarja a lerombolt tisztás, de jelenleg az a legnagyobb problémája, hogy az egyik rajongója vattacukrot adott neki, közben ő meg a popcornt szereti. Na, ennyi elég is a nyúlból, majd hozunk neki popcornt, ha kipihen-tük ennek ■ beszélgetésnek a fáradalmait. Továbbmenvén egy madárijesztőhöz jutunk, akivel érdemes elbeszélgetni, mert ez se egy mindennapi figura. Amolyan divatkirály a fazon, és szereti a madarakat, sőt, mi több, vigyáz rájuk (ezért is nem *Scarecrow*, hanem *Carecrow* a neve...). Mellesleg a csávónak lehet némi homoszexuális beütése, mert mód-szeresen 'szivinek' és 'édesnek' szólít bennünket... Ne is beszéljünk vele tovább, mert a végén még mi is olyanok leszünk, inkább vegyük fel a kukoricát, és nézzük meg a domb tetején levő istállót. Az épületben egy tehén, egy birka és egy szótlan ló szomorkodik azon, hogy elromlott a fejőgép.



Beszélhetünk velük, de ne időzünk itt sokat, csak töltsük meg az öntözőkannát a hordóban található tápszerrel. Menjünk vissza a madárijesztőhöz, majd tovább balra. Itt egy agresszív mókust látunk, akivel még nem kell törődni, szóval menjünk fel a középső úton. Egy elefánt-meghajtasú vízi járműre bukkantunk, aminek a szabad kezébe rakjuk bele az egeret, majd locsoljuk fel a tápszerrel. Ezután menjünk be a kabinba, s vegyük a vizet felé az irányt. Hamarosan megérkezünk a **Zanydu** névre hallgató kis szigetre, amiről kiderül, hogy *Flux* szülőházája. Itt háromfele mehetünk, kezdjük a baloldali úttal. Az első, ami a szemünkbe ötlik, az egy egyenruhás őr, akivel beszélgetve kiderül, hogy a 'Húzd le a halat' nevű helyi intézményt őrzi, ahova tisztességes polgárok járnak lehozni a WC-n a halakat... Ebből talán elég is lesz ennyi, inkább olvassuk el a tornaterem falán lógó papírt, s jegyezzük meg a **Wacme** nyereszolgálati telefonszámát (azok a kis színes bogycsok, ugyanígy **Cutopiában** nem számokkal, hanem színekkel kell telefonálni). Ezután menjünk be *Jim* tornatermébe. Itt *Jim*, egy meglehetősen nagypofájú bodybuilder kutya edz nagy keménnyen, de a szokásos dumán kívül nem tudunk csinálni vele semmit. Esetleg megkérhetjük, hogy mutassa már meg, mire jó az a három lángoló karika, mire ő előadja tornaszámát. A bemutatás után menjünk vissza, s ezúttal a középső úton induljunk el. Egy táblán ücsörgő keselyűhöz jutunk, akivel szintén nem tudunk mit kezdeni, mert mindig a kezünkbe harap. Szóval, marad a jobboldali út, ami egy órához és a **Wacme** üzlethez vezet. Az órát egyelőre hagyjuk, inkább nézzünk be az üzletbe. Két idióta (és mellelleg roppant szimpatikus) állat, egy kutya és egy macska vezeti a boltot. Ha beszélünk velük, megtudjuk, hogy mindenféle mókás dologgal foglalkoznak (fejbeverés, nyaktekerés), és hogy addig nem játszhatnak a fal mellett álló nyerőautomatán, amíg nem mutattunk nekik egy eredeti **Wacme** tárgyat (érdemes bemutatásokat kérni a kutyától, mert iszonyatosan jó movie-kat kapunk a robbanószivar, az agykiloccsantó bokszesztyű és a leprás viszketőpor működését illetően). A falon lógó képeket nézgetve felfedezük a rendőr képét, amire

ráclickelve újabb telefonszámhoz jutunk. Ezután menjünk vissza a kocsmába, s hívjuk fel először a rendőr számát, majd a **Wacme** számot (néhány szint úgy kell ki-keverni két színgomb együttes lenyomásával). Az előbbinél megtudjuk, hogy 6:30-ra otthon lesz a rendőr, az utóbbinál pedig kérdéseket tesznek fel, amikre helyesen válaszolva nyerünk egy **Wacme** tárgyat. Hat kérdés van, ezekre a színgombokkal válaszolhatunk. Segítségül elárulunk néhány kérdést, amiket nekünk feltettek:

- *Jim* tornatermében a padló színe (kék)
- A Sziklás Hegység színe a keselyűnél (narancssárga)
- *Woof* (a **Wacme**-s kutya) nyakörvének a színe (zöld)
- A **Wacme** felé mutató nyíl színe (piros)
- *Jim* bőrénnek a színe (kék)
- A hallehúzó épület tetején a halak színe (sárga)
- A rendőr jobb válllapjának a színe (piros)
- A rendőr bal válllapjának a színe (sárga)
- *Woof* színe (lila)
- A tornaterem felé mutató nyíl színe (kék)



Lehet, hogy léteznek más kérdések is, mi ezeket kaptuk, s ezek alapján már bárki meg tudja nyerni két vagy három hívásból a díjat, amit a kocsmától tudunk felvenni. A díjat csomagoljuk ki (eredeti **Wacme** ugrálborsót nyertünk), s tegyük el. Menjünk vissza a **Wacme** boltba, ahol mutassuk meg *Woof*-nak a borsót, s játszunk a nyerőgépen. Itt nyerjük meg a mágneset, a kesztyűt és a kalapácsot, majd menjünk ki az órához. A rendőr azt mondta, hogy fél óráig lesz otthon, a telefonos info pedig 6:30 volt, szóval állítsuk át az órát 6:00-ra (ez kissé nehézkes lesz, ugyanis a nagy-mutatató forgatja a kicsit,

szóval sok szerencsét). Most ha visszamegyünk a tornateremhez, azt látjuk, hogy a rendőr eltűnt, de a halunkat még nem tudjuk lehozni, mert el van dugulva a WC. Irányítsuk lépteinket inkább az istálló felé, ahol használjuk a mágneset a széna-kazalon. Előkerül a fejőgép egy darabkája, amivel meg tudjuk javítani a gépet, s tehát nem kis öröme. A derék marhaneke is áll megfajni magát (nagyon brutális, ahogy képes nyögések közepette vonaglik a gép alatt), a gép pedig köpködni kezd magából a vajtömböket. Vegyünk fel vajat, s osszuk ketté (click az inventory-ban), majd irány a pékség. Itt az egyik vajat adjuk oda a pékeknek, mire azok tésztát készítenek nekünk. A vaj másik felét *Jim* tornatermében használjuk, mégpedig úgy, hogy bekenjük vele a pékeknek előtti dobantót. Ezután kérjük meg *Jim*-et, hogy még egyszer mutassa meg nekünk a tornaszámát, s nézzük végig, ahogy elcsúszik a vajon, majd lángolva-összetörve kizúg a képből, áttörve a konditerem



és arra kér, hogy húzzunk el a jó bűdös francba, és mellelleg hozunk neki bort, különben kitépi az összes belünket. Még sokatmondóan megjegyzi, hogy "vacsora előtt mindig iszom egy pohárral", aztán elküld minket. Adjuk oda neki a bort, mire ő valóban iszik egyet vacsora előtt, majd fűtött, s a hívására érkező néhány markos farkassal gondoskodik a vacsoráról. Sajnálatos módon ez ránk nézve azt jelenti, hogy jól elvernek bennünket, aztán már csak a farkastanyán, egy fortyogó üstben térünk magunkhoz. Sebaj, a helyzet sosem kilátástalan (vagy ha igen, még mindig ott a dékáni engedély egy harmadik utóvizsgára), billegessük ütemesen az üstöt, s néhány fergeteges animációt követően ismét szabadok vagyunk. Itt süssük meg a tésztát a nyárson, dobjuk bele a tűzbe a kukoricát (popcorn lesz belőle), majd vegyük fel a könyvet és a nyársat. A könyvet olvassuk el, s jegyezzük meg az infokat a mókások szerelmi életét illetően. Ezután menjünk ki, és folytassuk utunkat felfelé. A gonoszok városába jutunk, ahol három újabb helyszín van: a bowlingterem, a börtön és a robot lakása (valamint egy darab hús, amit vegyünk fel). A bowlingterem előtt testes rózsaszín kidobó... khm... ember? legyen mondjuk izé... állja el az utat, akivel beszélgetve kiderül, hogy nő az illető, és hogy addig nem enged be minket, amíg nincs megfelelő öltözködés. Itt egyelőre nem terem babér, menjünk be inkább a börtönbe. Itt vegyük fel a tintapárnát, s nyissuk ki a képet (poénból a tévét is bekapcsolhatjuk). A kép mögött egy széfet találunk, aminek egy kirakós játék a zárja (a kirakós játék képe egyébként azt a három pribéket ábrázolja, akiket a gonosz *Nefarious* küldött a nyakunkra, s hamarosan találkozni is fogunk



velük). Oldjuk meg ezt a – mellesleg elég primitív – rejtvényt, s vegyük ki a széfből a hordozható lyukat. Még mielőtt valaki valami szexuális segédeszköze gondolna, eláruljuk, hogy ez a lyuk a három nagyváros közti gyors közlekedésre szolgál, s a működése ■ következő:

Mindegyik városban van a talajon egy kis bemélyedés (**porthole**). Ha erre rárakjuk a lyukat, és beleugrunk, akkor egy olyan átmeneti helyszínre jutunk, ahonnan három út vezet tovább a három városba. Nem olyan fontos az egész, csak egy kellemes gyorsítás ■ játékban. (Egyébként, ha sétálásnál nem a bal, hanem a jobb egérgombot használjuk, egyből arra a helyszínre kerülünk, ahova mutattunk, nem kell végignézni a séta animációját. Ja, és az átmeneti helyszín egyáltalán nem emlékeztet a **DOTT** időutazásos jelenetére, á, dehogy...) Távozzunk a börtönből, és látogassuk meg a robotot (avagy az automatikus tárgyeset(et) használóknak: látogassuk meg a robot). Ez a koma mindenféle szűrő-, vágó-, ütő- és nyálószerszámot készít, amikkel majd meg akarja hódítani ■ világot. Azt megfigyelhetjük, hogy egyik-másik kérdésre elég nehezen tud válaszolni a derék bádögember, de azért egy-két infót sikerül kihúzni belőle **Nefarious** várának titkos ajtaját illetően. Itt most nem tudunk semmit csinálni, úgyhogy menjünk vissza a jók városába. Itt használjuk a tintapárnát a zenedobozon, majd az így elkészített pecsét nyomót a jelmezrendelő papíron. Menjünk be ■ jelmezboltba, ■ próbáljuk meg odaadni a papírt a nőnek. A tranzakciót nem sikerül végrehajtani, mert befut **Nefarious** három emberkéje (az egyiknek szeme van, a másiknak szája, a harmadiknak füle), s elrabolnak minket. A börtönben kapjuk vissza az irányítást. Járkáljunk a szörmpadlón, amíg fel nem töltődünk elektromossággal, s buheráljuk meg a zárat. Ily módon elektromos kísérleteinkkel sikerül az ajtó feletti **YearsLeft-O-Meter** nullára állítani (az eredeti érték több tízezer év volt...), s az ajtót kinyitni. Ezután a széfet ismét nyissuk ki a kirakójáték segítségével, s vegyük ki a cuccainkat. Miután kiszabadultunk, menjünk vissza a nőhöz, cseréljünk vele könyvet (a mi mókusos könyvünkért cserébe odaadja a "Hihetetlen rejtélyek és paradoxonok" című Windows 95 használati útmutatót), majd adjuk oda a papírt. A katalógusból válasszuk ki a harlekin-jelmezt, majd vegyük az irányt az istálló felé. (Utközben adjuk oda **Fluffy**-nak a popcorn, mire ő kishíján elélvez, de azért odaadja nekünk ■ vattacukrot.) Talán már feltűnt eddigre, hogy **Nefarious**-nak köszönhetően kissé megváltozott az istálló. A birka és a tehén ugyanis szado-mazo játékokat űznek (értsd ezalatt azt, hogy a birka korbáccsal veri ■ ki-

tőzőt, piercings (pontosabban "tőgybevalós") tehenet), ■ fejőgép helyén pedig egy ragasztókészítő gép áll, ami megmagyarázza a ló eltűnését... A hordóban is más van már, mint régen, ezúttal mérget tárolnak a kedves kis állatkák. Merítsük meg a kannát a méregben, majd beszéljünk a tehenével. Az állatok elmondják, hogy szükségük lenne egy új kínzóeszköze, mert a korbáccsot már unják. Hiába próbáljuk odaadni nekik a nyársat, WC-pumpát meg a többi tárgyat, mindre azt mondják, hogy "ezt már próbáltuk". Hmmm... talán jobb lesz innen távozni, menjünk ■ madárijesztőhöz. Adjuk oda a derék szalmafigurának a harlekin-jelmezt, mire az teljesen meghatódik, s cserébe odaadja nekünk a kőpenyét. Sajnos, új ruhájának nem tud sokáig örülni, mert éppen arra repül **Nefarious**, és gonosszá változtatja őt (na, most már **Scarecrow** a **Carecrow**). Nagy szomorúságunkban menjünk el a keselyűhöz, mérgezzük meg a húst, és etessük meg vele. A kedves kis madárka átlényegül halottá, így most már fel tudjuk venni a nyilat és a keselyűből egy tollat. Ha már így benne vagyunk a mérgezésben, menjünk vissza a mókushoz, és mérgezzük meg a háttérben növő gazt. A gaz gaz elhervad, mi pedig örülünk, mert fel tudjuk venni a paprikát. Menjünk vissza az istállóba, s ott adjuk oda a tehennek a tollat. A boci és a birka nagyon megörül az "új kínzóeszköznek", s azonnal ki is próbálják. (Brutális, ahogy ■ tehén röhög és üvöltözik: "Csiklandozz, amíg kegyelemért nem könyörgök...") Ja, és kapunk ragasztót. Most menjünk vissza ■ palotába, s nyissuk ki a hallban lévő szekrényt ■ nyársal. Egy cicust találunk, akit vegyünk fel. Kis állatkínzás következik: etessük meg a macskával a borsót, majd ragasszuk rá a zongorabillentyűket és ■ vattacukrot. Jé, tisztára olyan lett, mint egy mókus! No, próbáljuk is ki a gonosz mókusnál, rakjuk le az ajtaja elé a cicát. A mókus teljesen begerjed, s azonnal elrohan nászútra szegény műmókusunkkal. Most már fel tudjuk küldeni **Flux**-ot a mogyoróért. Térjünk be megint a robothoz, s olvassunk fel neki ■ nő könyvből. Szegény kiborg nem tud válaszolni a felolvasott kérdéseinkre, inkább félrobban (aha, ez a jelenet itt megfelel minden vizsgaidőszakban többször megtörténik). Nyerő ötlet volt, mert így fel tudjuk venni ■ WC-pumpát. Menjünk is vissza ■ hal-lehúzó géphez, ■ pucoljuk ki a WC-

t. Most már le tudjuk húzni a halunkat, s megindul a "**Flush the fish**"-játék. ■ akkor kell clickelni a WC-lehúzó, amikor a sárga színű hal van ■ kis üveg-izében. Vegyük fel ezt a halat, majd balagjunk vissza a bowlingteremhez, ahol használjuk magunkon a kőpenyét. Ilyen öltözetben már megfelelünk a kidobónak, s beenged bennünket a klubba. Itt beszéljünk ■ recepciósossal, s kérjünk tőle bowling-bemutatót (ez eddig a legeslegbrutálisabb movie az egész játékban: ízelítőt kapunk abból, hogy mi mindenre jó a végbélizom...). Mi is megpróbálhatnánk bowlingozni, de egy bunkó medve nem enged minket. Nosza, ragasztózzuk be a bowling-golyót, mire a maci elrepül, mi pedig guríthatunk bolygót... Hát, golyóval meglehetősen siralmas eredményt érünk el, ezért használjuk **Flux**-ot ■ padlón. Így **Flux**-ot gurítjuk el, s máris megütjük a főnyereményt. A recepciós teljesen maga alatt van, de azért odaadja nekünk a fődíjat. Ezután menjünk vissza a **Wacme** üzlet-hez, és nézessünk tanácstalanul, mert a leírás itt véget ér...

Na, azért nem kell megijedni, a következő számban folytatjuk eme nagyszerű játéknak a teljes végigvitelét, de mára befejeztük. Ennek több oka is van: Egyrészt, ez már az X-edik oldal alja, és legalább ennyi még hátravan, másrészt, itt egy picikét elakadtunk ■ játékban (semmi baj, csak napok kérdése, amíg az "összes tárgyat az összes tárggyal az összes helyszínen végigpróbálni" nevezetű tudományos módszerrel rájövünk a titok nyitására...), harmadrészt vizesnyolcas... Izé, azazhogy kéne valami értékelést írnunk erről a gaméről. Hát, talán az már az eddiekből világossá vált, hogy a **Toonstruck** rövid időn belül az egyik kedvenc kalandjátékunkká nőtte ki magát, mégpedig azért, mert visszaadta ama hitünket, hogy a jó öreg "**Monkey Island** – **Tentacle** – **Sam'n'Max**"-játékok nem haltak

meg. Sőt, ez a stuff még tudott újat is mutatni a stílus keretein belül. S ha már itt tartunk, ■ hangulat és a humor mellett a kivitelezésre sem lehet panaszunk: ■ grafika csodálatos, a hangok pedig annyira tökéletesek, amelyet még soha egyetlen játéknál sem hallottunk (ugye, azt mondanunk sem kell, hogy ■ game ÖSSZES szereplője VEGIG beszél). Hogy mégis berzenkedjünk valami miatt, eláruljuk, hogy találtunk néhány lopott poént (igaz, csak nagyon keveset), s hátrányként róhatjuk fel azt is, hogy a játékban nem lehet teljes szövegblokkokat átugrani (á la **Lucas**-termékek), csak sorokat. Ja, és emellett van a gaménak egy NAGYON-NAGYON NAGY hibája: Nincs benne shotgun, amivel azt a ***** **Fluffy Fluffy Bun Bun**-t le lehetne löni, beledöngölni a földbe, kitépni a belét, a földdel egyenlővé tenni, k e t t é h a s i t a n i - aaaaarrrrrrrggghhh... Bocsánat, de ez a figura még évek múlva is legszörnyűbb rémálmainkban fog előjönni... Mit is írhatnánk még ■ rajzfilm-designos kalandjátékok új királyáról? Nagyon örülünk neki, hogy a kézikönyvben a folytatást ígérgetik...

Egyszóval, a **Toonstruck** egy 99 %-os játék (ez mostan akkor dicséret volt, hogy még ■ Hangya is felnézett az *****-ból... (bocs, de konkurenciának akkor ■ csinálunk ingyenreklámat, ha az történetesen egy szexlap... – HANCU)). A folytatással majd jövőnk, addig is játsszatok vele sokat, mert az sokkal élvezetesebb, mint noname szerzők gyenge poénoktól hemzsegő leírásait olvasni... Hahó, konkurencia! Látjátok, hogyan kell jó kalandjátékokat csinálni? Like a **Virgin**...

Ja, és még valami: ha mostanában feltűnően zavaros tekintetű figurákat láttok az utcán **Fluffy Fluffy Bun Bun** indulókat énekelve **Cutopiai** Hello-táncot járni, nem kell megijedni: csak mi vagyunk azok...

HANCU & H2-Óhhh Team

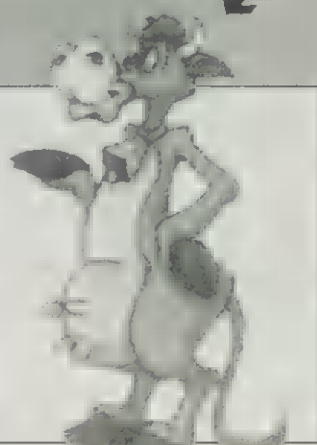
(gyengébbek kedvéért, ez az Ultrakölyök maximális fokozata **Toonstruck** módra)



Minimum hardver: 486DX, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

Kiadó: Virgin Interactive
Teszt példány: Virgin Int.

Grafika: ■
Hang: ■
Design: ■
IQ: ■



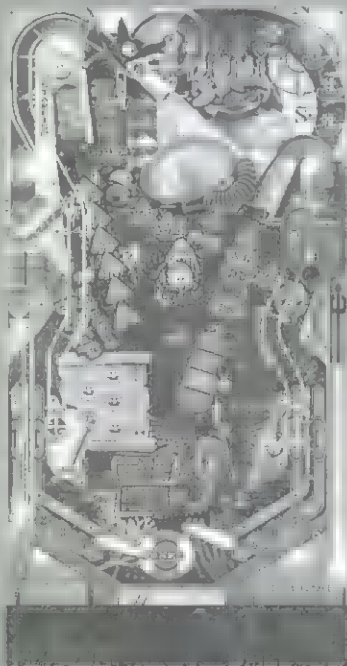
ABSOLUTE PINBALL

Legnagyobb meglepetésünkre a rendszeresen küldözgető **21st Century Entertainment**től a minap két csomag is jött. Kevésbé volt meglepő, hogy mindkettő a szokásos flipper-témával foglalkozott, bár csak az egyik (az **Absolute Pinball**) tekinthető játéknak, a másik "gyöngyszem" (**Pinball Construction Kit**) nevéhez híven egy flipperszerkesztő – ez utóbbi kategóriára már régóta fáj a fogunk. Ennek ellenére mérsékelt lelkesedéssel vettük kezünkbe a dobozokat, ugyanis a **21st Century** a **Pinball Illusions** óta nemigen remekelt, ráadásul a konkurencia elég szépen elhúzott mellettük. Lássuk akkor, milyen a mennyasszony fekvése...

Absolute Pinball

Szokás szerint első lépésben megnéztük, mi is található a CD-n. Mivel ezt Win 95 alatt tettük, azonnal elindult az installer. A megfelelő mágikus szavak után (a készítők nörökonainak erkölcsait minősítettük) végre hozzáférhettünk a CD-hez is – komolyan elgondolkodtunk viszont azon, hogy ez az autostartosdi tényleg felhasználó kényelmét szolgálja, vagy esetleg Bill Gates így szeretne hozzájárulni az emberiség kipusztításához...

Szóval, találtunk 19 MByte anyagot, valamint 16-17 percnyi audiot. Nem éppen sok, de egy igényes flipperhez – esetleg – elég lehet.



Miután elindítottuk a játékot, minden reményünk szertefoszlott – ez bizony egy teljesen hagyományos 2D-s flipper. Nekünk ennyi elég is lett volna, azonban egy cimbora kioktatott.

M: Háááát, ez csak egy 2D flipper...
C: És az miért baj?
M: Mert nem sok köze van a flipper fogalmához...
C: Na és?

Valóban. Ha elvonatkoztatunk a flipperek eredeti fogalmától, akkor éppen remekül szórakozhatunk egy ilyenrel, legjobb példa erre a **Pinball Fantasies**. Ez esetben csak a "pinball" szó használata ellen merülhet fel némi kifogás. Az elavultság fogalmáról inkább nem is ejtünk szót, mert még valaki azzal vádolna, hogy elfogultak vagyunk bizonyos 3D-s flipperek irányába...

Miután túlestünk az installálás fázisain, és elindult a játék, valami iszonyú csúnya dologgal találjuk szembe magunkat: a főmenü robotjával. Ezt a szerencsétlen kreatúrát talán aranyosnak szánták a készítők, részünkről a legpozitívabb jelző "szörnyen idétlen" volt. Választásainktól függően mindenféle animációkat fog végezni, ami ötletnek éppen nem rossz, ám a kivitelezés ízléstelensége miatt tökéletesen negatív hatású. Huhh... Válasszunk egy táblát, még mielőtt elmegy a kedvünk az egésztől...

Szegény program eddig csak negatív jelzőket kapott, mostantól azonban fordítva léssen: magával a játékkal kapcsolatban főleg pozitívumokkal találkoztunk, persze csak akkor, ha túltettük magunkat 2D miatti bánatunkon. Végre egy flipper, ahol játék közben tetszőlegesen változtathatunk videomódot. 3 VGA és 2 VESA módunk van, igazi érdekességgel bír a 2. VESA: itt a táblát 90 fokkal elfordítva látjuk, így nincs szükség a scrollozásra. Kicsit nehéz megszokni, de ha valaki veszí magának a fáradságot, akkor borzasztóan ideges lesz, amikor legközelebb egy régebbi flipperrel óhajt játszani...

Jó ötletekkel találkoztunk design terén is, példaként említhetnénk a golyó elvesztése utáni pontszámálást, ahol pl. a bonus-szorító úgy jelenik meg, hogy a DOT-mátrix kijelzőn a háttérben egy "Bonus Multiplier" felirat animál, a szokásos statikus módon pedig csak a szorzó jelenik meg. Huhh, csúnya

lett ez a mondat, inkább nézzétek meg, hogyan is fest a dolog. Mint később kiderült, ez csak a **Dream Factory** táblán van így, a többin más, de szintén egyéni módon jönnek az ilyen üzenetek. Ha már a kivitelezésnél tartunk, pár szót érdemel a grafika, majd a zene is. A látványra nem lehet panasz (persze azt a szörnyű robotot le számítva), mind a táblák, mind a DOT-mátrix effektusok igényesen vannak kivitelezve. Igazán persze a flipped VESA módban élvezhető a dolog. Jut eszünkbe, legegyszerűbb megfordítani a monitort is...



A hangok szintén rendben vannak, bár semmi kiemelkedővel nem találkozunk. A zenék a tingli-tangli műfajba tartoznak, de végül is jól aláfestik a játékot, és nem mondanhatni, hogy (nagyon) össze lennének csapva.

Még mielőtt röviden ismertetnénk a táblákat, említést érdemel az engine is – ugyanis egy új flippernél ez mindig érdekes. A golyóról az **Illusions** jutott eszünkbe, mind kinézet, mind mozgás terén. Ez persze nem baj, jó volt már az is, bár a tükörzódéseket hiányoljuk. Sajnos a játék még lassabb lett – kipróbáltuk egy Tridenttel ellátott 486-on, és nem igazán lehetett vele játszani. A manapság elterjedt Pentium + Trio64 pároson természetesen szépen megy.

Táblák:

Desert Run

Az első tábla a Párizs-Dakar Rally izgalmába enged betekintést. Akár hiszitek, akár nem, nekünk azonnal a **Fantasies** jutott eszünkbe, szerencsére másolásról szó sincs. A szokásos dolgokon (multiball, skill shot, jackpot, extra ball, stb.) a következő érdekességekkel találkozhatunk hosszabb hajtépés után:

- **Lucky Wheel Panel Game:** A középtájon leledző 'O', 'I', 'L' célpontok lelővése után találjuk el a jobb oldalon ter-

peszkedő **Skill Lock**ot, ekkor egy félkarú rablók szorzójához hasonló játékba kerülünk.

- **Roadshow Video Mode:** A **ROADSHOW** szó betűit kell lelőnünk, ezután ismét a **Skill Lock** a cél, ekkor egy autóversenyes videomódot kapunk. Ez egész cool módon sikerült.

A **Desert Run** tábla az átgondoltan végigvitt koncepció szép példája – sorban végig kell mennünk a rally összes szakaszán, közben kell persze üzemanyag, ami viszont pénzt igényel... A játék legjobb táblája, kis jóindulattal megüti az eddigi ászok színvonalát.

The Dream Factory

Irány Hollywood, ahol egy filmrendező szerepében te-szelegethetünk. Meglepő módon 6 videomódunk is van, sajnos nem éppen csúcsmínőségűek. Kettő lényegében csak az egyik üto gyors nyomogatására korlátozódik, további kettőt már láttunk más játékokban, és ott sem voltunk elragadtatva tőlük. A maradék kettő vala-

mivel jobb, az egyikben sziklákat, a másikban denevéreket és zombikat kell kerülgethetünk.

Közepes tábla, egy kissé ötlet hiányos.



Aquatic Adventure

Milyen kis gonoszok vagyunk, a vizalatti kalandokról rögtön **Psycho Pinballra** asszociáltunk... Elképzelhető, hogy jobb lett volna, ha egy az egyben lemásolják a **Psycho** nedves pályáját, ez a tábla ugyanis majdnem egy nagy nulla. A megszokott lehetőségeknek csak egy szűk halmazát adja, ráadásul a két videomód sem csúcs: az egyikben cápákat kell kerülgetnünk, a másikban pedig tenger-alattjárókra lövöldözhetünk – ezzel csak az a baj, hogy a **Psycho Trick or Treat** táblájáról származik...

Ezt a táblát talán hanyagoljuk...

Balls and Bats

Igazán meglepőnek tartjuk, hogy ez az első baseball témájú flippertábla. Valószínűleg a baseball kedvelőinek tetszeni fog, ugyanis egész logikusan és konzervensen alapoz az amerikaiak kedvenc sportjára – mi azonban nem tartozunk eme bonyolultnak tűnő, ám alapvetően meglehetősen egyszerű sport rajongói közé. Kiemelnénk a két videomód ötletességét – az egyik **catcher**, a másik az ütő szerepét osztja a játékosra.

Szintén jó tábla, bár **Desert Run**al nem veszi fel a versenyt.

Milyen érdekes, a **21st Century** ismét egy olyan négytáblás flipperrel állt elő, amelyben két tábla jó, a másik kettő azonban meglehetősen gyenge. Ebben szinte teljesen megegyeznek a vélemények – legfeljebb ott szoktak eltérések lenni, hogy melyik két-két tábláról van szó. Ez persze a cég politikáját igazolja – valamilyen szinten mindkinek a kedvére tesznek.

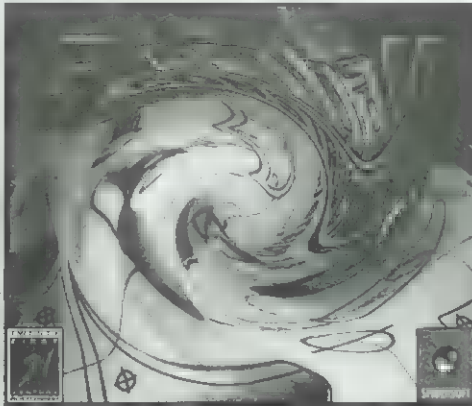
Úgy gondoljuk, a **Pinball World** fiaskóját most már végleg feledtetni tudja ez a játék, bár örülnénk, ha 21. Századéknál valaki kimozdulna a saját fejéből, körülnézne, és kicsit szorgalmazni kezdené a 3D-flipperek fejlesztését – addig meg ott a **Pro Pinball**...

Befejezésnek egy kis lecseszés: a 19M terjedelmű program csak a CD-ről játszható, ráadásul a C: drive gyökerénél helyez egy file-t, amely az installált részek elérési útját tartalmazza. Pfuj!

Pinball Construction Kit

Az **Absolute Pinball** abba a kellemes hangulatba ringatott minket, hogy a **21st Century** újra felszálló ágba került, és talán a rég várt flipperszerkesztő egy igazi csemege

lesz. Minden reményünk szertefoszlott azonban, amikor a címképernyőn megláttuk a rémületes szót: **SPIDERSOFT**. Meglepő, hogy a borzalmas **Pinball World** elkövetőit a kiadó cég nem tette lapátra, és tovább engedi nekik, hogy a patinás név védelmében ijesztgessék a közönséget. Igyekeztünk azonban félretenni előítéleteinket, és kissé reményvesztetten megpróbáltunk valami hiteles képet adni a **Construction Kit**ről.



A szerkesztő természetesen Windows-os, a megszerkesztett táblák azonban használhatóak DOS alatt is. Ha már van ilyen lehetőség, rögtön ki is próbáltuk a demo táblákat DOS alatt. Az egyes táblákkal eltöltött átlagos idő 5 és 10 másodperc között mozgott, ugyanis egytől egyig sívárok és ötlettelenség, nem is emlékszünk, mikor láttunk utoljára ilyen silány alkotásokat – még a jobb C64-es flipperek is üttették őket (pl. **Mechanicus**). Bánatunkban betöltöttük a szerkesztőt, és meglepetten tapasztaltuk, hogy itt viszonylag katonás rend uralkodik. Próbáljunk meg egy új táblát csinálni!

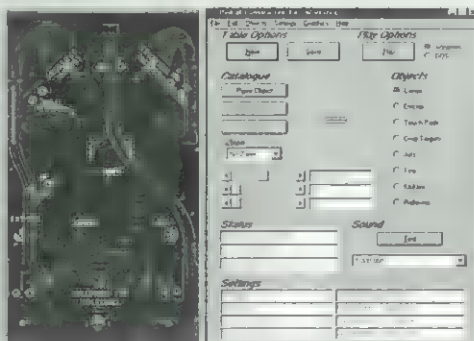
Először is egy **Template**-et kell választanunk, ez azt hivatott leírni, hogy a táblán nagyjából mi hová kerülhet, és hogy hol helyezkednek el a rámpák, azaz őket bele kell rajzolni a háttérbe – ez bizony baj... Voksoljunk mondjuk az **Under Attack 3** mellett, ez viszonylag kevésbé toladó. A **Template**-ben a háttérkép is benne van, ezt persze bármikor lecserélhetjük a **Graphics** menü **Table Import/Export** pontjával. Az új **Template** előállításáról azonban semmit nem táltunk... Ezután a kicsit megnyírbált lehetőségekkel bíró szerkesztőképernyőre kerülünk. Bal oldalt a tábla látható, jobb oldalt pedig a szerkesztőpanel. A lényeg középen van, itt válogathatunk a táblán elhelyezhető objektumok között. A második arcul-

Pinball

CONSTRUCTION KIT

Version 1.0

csapás itt éri a gyanútlan usert: van összesen 8 előredefiniált típus, és slussz. Az, hogy ezeknek mindegyike tulajdonságát beállíthatjuk, és a képet is lecserélhetjük, nem ad sok ujjongásra okot, hiszen ez alapvetően elvárható. A képek egyébként jól vannak rendszerezve: minden típushoz tartozhatnak készletek, és minden készletnek lehet valahány eleme. Sajnos, az egyes készletek elemeihez nem lehet default értékeket rendelni, így a tábla minden egyes objektumához be kell állítanunk az egyedi értékeket, ha azok eltérnek a szerkesztő íróinak defaultjaitól – ezen maximum a **Cut/Paste** segíthet egy kicsit. A szerkesztőben sajnos nincs rajzoló, így kénytelenek vagyunk egy külső programmal megalkotni saját objektumainkat (amennyiben nem tetszenek a **Construction Kit**hez mellékeltek). Annyi eszük viszont volt a készítőknél, hogy igyekezzenek kényelmessé tenni több objektum importálását: az **Object Editor**ban választásunk kell egy képet, és erről vehetjük sorban tárgyakat.



A hangokról nincs sok írnivaló, hozzárendelésük az eseményekhez egyszerű és logikus, a CD-n ezekből is szép készlet van felhalmozva. Az egyes tárgyak tulajdonságait az **Object Properties** gomb (vagy menüpont) választásával szerkeszthetjük át.

Ez a képernyő szintén nem igényel sok részletezést, az egyes mezők magukért beszélnek.

Aki idáig eljutott, és még mindig komolyan gondolja, hogy flipper fog készíteni, az már bizonyára hiányolja az események egymásra hatásának beállítását. Nos, természetesen van ilyesmi, de sajnos elég korlátozottak a lehetőségek. A következő két objektum egyikét használhatjuk: **Touch Pad** vagy **Drop Target**. Ezek közül rakjunk ki pár darabot, majd az **Edit** menü **Select Group** pontjával csoportosítsuk őket. Ha az összeset lelőjük, akkor léphet életbe az **Object Properties** képernyő **Feature/Name** részében beállított jutalom, a típustól függően:

- Ha típus **Collect**, akkor azonnal megkapjuk a bonus-t (vagy nem; ld. lejjebb)
- Ha a típus **Enable**, akkor a játémező egy másik pontján **Collect** típusúra beállított csoport ezen túl élni fog, annak felvételével megkapjuk a hön áhított jutalmat. Ebből az is következik, hogy egy jutalom csak egyféleképpen szerezhető meg, ráadásul az egyes bonus-ok is előredefiniáltak.

Nem akartunk részletes leírást készíteni, így ennyi talán elég is lesz. Úgy gondoljuk, hogy a program szűkös lehetőségeit és bőséges korlátait sikerült bemutatnunk – ha valakinek sok fölös szabadideje van, esetleg jól elszórakozhat vele, de komoly flipper készítéséről tessék lemondani.

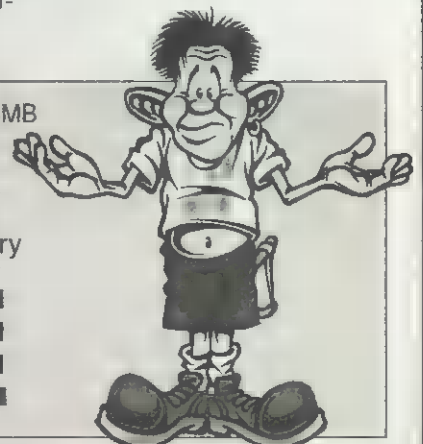
Persze a **21st Century** sem hülye, hogy ilyen könnyen konkurenciát teremtsen saját megélhetési forrásának, de egy ilyen egyszerű szerkesztőt az emberek szerintünk maximum a név miatt fognak megvenni...

Bryan

Minimum hardver: 486DX2, 4MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

Kiadó: 21st Century Ent.
Teszt példány: 21st Century

Grafika: ■■■
Hang: ■■■
Design: ■
IQ: ■■



Pusztika mindenki-
nek! Talán
már meg-
szoktátok,
hogy a
hallgatás
jótékony

Acclaim MIX

azt, hogy ettől
némi újdonság-
íze is lesz
a dolognak. A
játékosok ani-
mációja
egyébként
cool, rengeteg

homályából visszatért team-ünk hirtelen ötlettől vezérelve az oldalak többségét kisajátította magának ebben a számban, részben, hogy pótoljuk a lemaradásunkat, részben hogy növeljük az újság színvonalát. Na, ezt egyes Lajos-féle emberek úgy értelmezték, hogy most aztán már mindenféle programokat hozzánk lehet vágni, és megpróbálta ránk szólni az **Acclaim** cég több CD-ből álló kis játékmixét. Mivel éppen nagyon el voltunk foglalva (*Windows* alól *DOOM*oztunk...), ez ellen hevesen tiltakoztunk, de – amint azt a mellékelt ábra mutatja – némi szerkesztői ráhatás segített (csak a történelmi hűség kedvéért: ez a „ráhatás” a „Na jó, fizetek még egy kört...” mondatcska volt). Szóval, most következnek az **Acclaim** cég legújabb játékaikról egy rövidke ismertető (előljáróban annyit, hogy a tizenégy évesnél idősebb olvasók inkább lapozzanak).



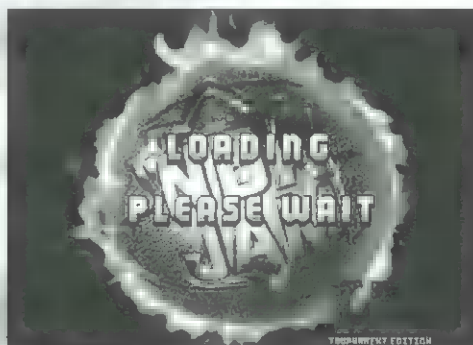
Aki esetleg nem tudná, annak elmondjuk, hogy az **Acclaim** adja ki a játékkermi gépek számítógépes átiratának túlnyomó többségét (ld. *Mortal Kombat*). Nos, ezek után talán nem okozunk nagy meglepetést azzal a kijelentésünkkel, hogy a cég termékei szinte kizárólag a verekedős, lövöldözős, illetve az ügyességi játékokra korlátozódnak (üditő kivétel a karácsonyi piacra szánt néhány kalandjáték és a már lassan két éve ígértgett, most éppen januárra várható *Magic: The Gathering* kártyajáték-átirat). Ennek ismeretében talán nem áll nagyon távol az igazságtól az a megállapítás, hogy az **Acclaim** szoftverei elsősorban a legfiatalabb korosztályt célozzák meg, mivel minimális gondolkodást igényelnek, s enyhén szólva is pórias

kivitelezésük láttán csak a kisiskolások nem húzzák el megvetőleg a szájukat. De nézzük inkább a konkrétumokat!

Kezdjük talán a **Batman Forever** névre keresztelt verekedős gamével. Aki látta a filmet (aminél rosszabb / unalmasabb / primitívebb terméke talán még nem is volt a hollywoodi filmiparnak. (Azért nem kell ezeket féltelni! Láttátok pl. a Függelenség Napját? Az se semmi... Már várjuk a PC-átíratot, hogy egy kalap alatt a filmet is jól lehúzhassuk.)) Szóval aki látta a filmet, amiből a játék készült, az már talán a cím felénél heveny idegrángást kap, s villámgyorsan begépeli a del... parancsot (talán eme reflex elleni védekezésükkel teszik az ilyen játékokat (is) CD-re...). Nos, ezen emberkével megosztunk egy bizalmas információt: maga a játék nem is annyira rossz, mint a film. Egy egészen pofás verekedős gaméről van szó, amit azonban a „tizenkettő egy tucat” kategóriától nem ment meg az Isten se. A program ugyanis semmi újat nem tud mutatni. Ebben is ugyanúgy ütünk/rúgunk, mint a többi hasonló játékban, közben meg azt

vesszük észre, hogy halálra unjuk magunkat. Mindegy, azért a kisebbek elszorakozhatnak vele egy darabig, mert a grafika a VGA felbontáshoz képest egész jó (egy-két animáció pedig egyenesen rulez), a játékmenet pedig követi a filmet (le kell gyűrni a film összes szereplőjét: *Kétszínűt*, *Rébuszt*, meg a többi hasonlóan okos névre hallgató ellenfelet). Külön poén az, hogy ketten is lehet játszani a játékot, és hogy az **Options** menüben fel lehet nyomni az életék számát. Egy szó mint száz: a **Batman Forever** öcsikénk / húgcskánk számára egész élvezhető lehet, de mi inkább maradunk meg a több értelemmel bíró szoftvereknél (ez egyébként szinte az összes **Acclaim**-termékre igaz).

Vizsgálódásunk következő áldozata az **NBA JAM Tournament Edition** című sportprogram, ami talán a legnívósabb darab volt az összes rendelkezésünkre bocsátott Acclaim-CD közül.



Ez egy mókás kis kosárlabda-program, aminek a hangulata nekünk a jó öreg 64-es időköt idézte. A készítőik ugyanis nem törődtek azzal, hogy a játékot túlbonyolítsák ezerféle kameranézetrel, opcióval, inkább megmaradtak a 2D-s kivitelezésnél, és a jó játszhatóságra, valamint a gyors animációra helyezték a hangsúlyt. (Hú a mindenit, hiszen mi dicsérjük ezt a gamét! Na, akkor gyorsan eláruljuk, hogy azért ezzel sem lehet huzamosabb időt eltölteni némi IQ-csökkenés nélkül.) Az **Options** menüből talán némi magyará-

zatra szorul két menüpont, a **Game Options** és a **Special Features Options**. Az előbbivel a játékosok méretét, sebességét és a nehézségi szintet állíthatjuk be, míg az utóbbi a különféle időbeállításokra szolgál, valamint itt kapcsolhatjuk be a bajnokság üzemmódot. Játék közben az irányítás egyértelmű, külön gomb van a passzolásra és a rádobásra. És most pár szót a kivitelezésről: a grafika talán kissé furcsának tűnhet az első pillanatban, ugyanis a játékosok figurája meglehetősen karikatúrista szemlélettől vezérelve fogant a rajzoló agyában. Értjük ezalatt azt, hogy a vékonyka, nyurga testre akkora fej került, hogy az még egy Hangyának is a becsületére válna. Ez egyrészt azt eredményezi, hogy halálra röhögjük magunkat a játék első öt percében, másrészt

fajta dobást, cselet, zsákolást ismernek, igaz, egyik-másik elég neveltséges (példának okáért jókat mosolyogtunk, amikor az egyik melák néger felugrott a levegőbe, ott csinált két spárgát (a levegőben!), majd száznyolcvan fokok fordulatot követően a labdát hátulról bezsákolta...). Természetesen az összes amerikai csapat ellen játszhatunk, s amelyik csapatot választjuk, annak a csaptnak a tagjai lesznek a pályán. Ezt úgy tessék elképzelni, hogy ha teszem azt, **Scottie Pippen** vá-

lasztjuk, akkor játékban az egyik játékos hasonlítani fog **Scottie Pippen**re, magyarul szólva: **Pippen** fejét fogja az egyik játékos testére rakni a gép. Ez megint egy olyan poén, ami csak emeli a játék színvonalát. Szóval, az **NBA Jam TE** egy tuti kis program, érdemes átmásolni valakitől (hogy aztán fél óra múlva letöröljük...). Utóbbi egy mondatunkat a BSA Magyarországi szponzorálta... Ja és Karácsonyra jön az **NBA Jam Nemtörvényszerű Edition**, az is valami hasonló lesz.



No, lassan rátérnénk a gyengébb **Acclaim**-játékokra is. Itt van például a **WWF WrestleMania**, ez a szintén sportjátéknak szánt valami. Hát, erről már nem sok jót tudunk szólni, esetleg azt, hogy rosszabb is megárt a sok(k). Ez a játék ugyanis a „tizenkettő egy tucat” kategóriáját sem üti meg. A gamében elvileg az Amerikában oly népszerű pankráció bajnokait irányíthatjuk, gyakorlatilag azonban nem irányítjuk, mert a nehézkes kezelés és a rengeteg gomb nyomkodása a játék összes lehetséges élvezetét el-

veszi. A grafika gyatra és darabos, a különféle rúgások és ütések pedig alig térnek el egymástól. Aki mégis meg szándékozná vásárolni, azt óva intjük eme badar cselekedettől, ■ pénzt lehet értelmes dolgokra is költeni (ott van például a ... **(Bocs, ezt kihúztam, mert lassan több Galagonya-reklám lesz ■ újságban, mint Microsoft – Hancu))**).

Még a **WWF Wrestle Mania**-nál is rosszabb játék a **Bubble Bobble** című rettenet, ami egy CD-n két játékot tartalmaz: az egyik a címadó játék, a **Bubble Bobble**, a másik pedig annak idején **Rainbow Islands** néven riogatta a tisztelt játékosokat. Mindkét stuff színvonala ■ nagyon korai 64-es időket idézi, ugyanis a bugyuta játékmenet, az ócska kivitelezés és a prűtyögő, normálatlan hangok egyaránt felfedezhetők mindkét programban. Külön érdekesség az, hogy a **Rainbow Islands**-t kétszer rakták fel a CD-re, egy-

szer VGA-s, egyszer pedig EGA-s grafikával (ja, a **Bubble Bobble** is EGA-t használ). A játékról annyit, hogy egy mozgó kis valamivel kell egyre feljebb jutni, illetve egyre több csúnya bácsit le kell lötni. Roppant elmesés, szóval esetleg egy hat éves gyerek tudna huzamosabb időt eltölteni vele, de az az igazság, hogy a játék még felnőttek számára is túl nehéz (mi sem jutottunk tovább ■ harmadik pályánál). Szóval, ezt inkább ne erőltessük, akkor már inkább vegyük elő a 64-emulátort. (Ha esetleg nem lenne kéznél, a második CD Ultrán biztos van...) Nem nagyon értjük a dolgot, de ha már a C64 legendás játékait gyártják újra akkor miért nem mondjuk a **King's Bounty**-t vetjük elő? Vagy a **Pirates!**-t, a **Neuromancer**-t, a **Laser Squad**-ot, a **Bard's Tale**-t, a **Storm Across Europe**-ot, a... **(Nézd má', a Hancu úgy maradt. Akkor inkább átveszem a szót, mert még képes lenne ■ teljes újságot 64-es klasszi-**

kusok felsorolásával megtölteni – Stökiláda)

Hát, ennyi lett volna rövid kis **Acclaim**-mixünk. A programokról most elmondhatnánk, hogy idejétmúlt, vacak játékok, és csak egyik-másik képes lekötöni a játékost egy félórára, de inkább nem tesszük. Mert ugye: ha minden igaz, akkor amiket mi láttunk, még nem a teljes játékok voltak, hanem mindenféle Pre-Béta Demo verziók, azaz lehet, hogy a végleges anyagok színvonala már a csillagos eget fogja súrolni (na ettől azért nem tartunk, de lehet). Másrészt viszont elég tanácstalanul állunk ■ kérdés előtt, miszerint most kiket is célzott meg az Acclaim ezekkel a játékokkal. A stílus után ítélve nyilván az 5-10 éves korosztályt, de azok meg (ha csak egy Hangyányi eszük is van) az ilyenekkel inkább ■ játéktérmekekben meg a különféle konzolos meg playstation-ös "csodagépeken" fognak játszani, ■ PC-n meg max. apuci köl-

csönkapott adult CD-it nézegetik. Akkor meg minek az egész? Hogy nehezebben lehessen megtalálni az adult CD-ket? Jó lenne, ha a cég rátérne a normálisabb, NEM JÁTÉKTERMI szoftverek fejlesztésére, mert különben nem jósolunk nekik nagy jövőt. A hang többnyire rettenetes, a grafika pedig VGA-s, illetve EGA-s, szóval 320x200-as felbontásnál senki ne várjon többet Eerről egyéb-ként még egy kis verset is írunk:

"Játszottunk az **Acclaim**-mix-szel, ronda volt az összes pixel..."

Csakis kiskorúaknak ajánljuk ezeket a gamékat, de inkább nekik sem. Az értékelést meg inkább hagyjuk, mert 4-esnél nagyobb értéket egyik játék sem kapna... Na, megyünk vissza **DOOM**ozni (természetesen **Windows** alól)...

H2-Öhhh Team

A PILOT COMP

H-1074 Budapest, Alsóerdősor u. 3. Tel/Fax: 351-2338 Tel:30/427-086

bemutatja:

"Az 1996.12.02.-i árak"

című színes, szélesvásznú, egész estét betöltő, feliratos akciófilmjét.

A főbb szerepekben:

A 486-os alaplap:	Acorp 486 SIS alaplap, SIS chipset, minden 486-os CPU-hoz, 3 ISA, 3 PCI bus, 2S/P/G,IDE:	11,900,-
Az egyik Pentium alaplap:	Soyo 5TF2 alaplap, Intel Triton II. HX chipset, P75-P200, AMD, Cyrix procikhoz is, 2S/P/G,IDE, USB, PCI 2.1 (!):	19,500,-
A másik Pentium alaplap:	Acorp 586VX alaplap, Intel Triton II. VX chipset, P75-P200, AMD, Cyrix procikhoz is, 2S/P/G,IDE, USB, DIMM RAM foglalát :	15,900,-
Akik agyban nagyok:	Pentium 100/120/133/166, AMD 5x86/5k86,	■

"1996.12.04.-én megérkeztek..."

A Sound Blaster Csoport tagjai:		
A rádiós:	SB-16OEM, FM rádió, IDE CD vezérlővel:	11,900,-
A hullámtáblás:	SF-32WAV, MIDI kábel, IDE/Multi CD vezérlővel, 2MB ROM-ban 128 alap MIDI hangszer+69 dob, 9-bites SIMM RAM-okkal 32MB-ig bővíthető, General MIDI, Roland MT32 komp. :	18,900,-

...1996.12.05.-én támadtak...

Taicom a sípláda:	33600 VFC/V.34, külső FaxMODEM, voice:	26,500,-
(Johhny, a mnemonic testvére)		
Jimmy a gyorsolvasó:	BTC BCD-739, IDE, nyolcszoros, CD-ROM	15,800,-
A hancúrlécek (joy-stick):	Suncom F-15E Hawk/Raptor/Talon	

Gravis Thunderbird/Firebird/Phoenix/Gamepad/Grip Set

...1996.12.06.-án nem tudtunk ellenállni nekik!"

A "mű" szereplőinek élethű másolatai megtekinthetőek és megvásárolhatóak a fenti címen található "filmszínházunkban", hétköznapokon 10-18h-ig. A feltüntetett árak az ÁFA-t nem, de egy év telephelyünkön érvényesíthető garanciát magukban foglalnak.

Perfect Flight

Flight Sim 5 Add-on Pack

E havi **Flight Simulator** témánk egy újabb kiegészítőprogram-gyűjtemény lesz, amelyet a nem túl ismert **Instant Access** nevű csapat készített. Ez a programcsomag egy kicsit különbözik az eddig megszokott **FS5**-kiegészítőktől, de aki látott már internetről származó shareware kiegészítőprogikát, annak ez a lemez is ismerős lesz. A csomag egyetlen CD-n terpeszkedik, és elég jól ki is használja szinte minden helyét. Az eddig látott gyári kiegészítőprogikkal szemben az első szembetűnő különbség az, hogy ez a CD nem egyetlen programot tartalmaz, hanem sok százat. Tulajdonképpen ez egy gyűjtemény az **FS**-rajongók számára, amit sok, egymástól teljesen független programozó, illetve grafikus készített.



A CD installálásához szükségünk van valamiféle Windows-ra, megfelelő bármilyen 3.X verzió, de a Win 95-nek is tud örülni a progi. Installálás után megjelenik egy programcsoport, amely három ikont tartalmaz. Ezek egyike a **Virtual WebTour**, amellyel csatlakozhatunk egy virtuális hálózathoz. A második ikonnal csatlakozhatunk egy valódi hálózathoz, mégpedig az **IBM Global Network**hez, a harmadik ikon segítségével pedig hálózati programokat telepíthetünk gépünkre.

A legérdekesebbnek a **WebTour** ígérkezik, foglalkozunk tehát először azzal! Ez tulajdonképpen egy HTML megjelenítő Windows alá. A CD-n rengeteg ilyen típusú file van, sőt, szépen meg van pakolva némelyik könyvtár a szövegek mellé rendelt képekkel is. Bejelentkezés kor leírásokat olvashatunk a CD-n elhelyezett programokról, viszont ha használjuk az **Open File** opciót, akkor érdekesebb dolgokra is bukkanhatunk. Van egy teljes **E-Flight** nevezetű hálózati újság, amelyben szinte mindent ugyanúgy

használhatunk, mintha interneten lennénk, de van benne néhány bug, így pl. programokat nem lehet "leszedni", legfeljebb Nortonnal, mert a .zip file-ok azért ott vannak a könyvtárban. Aki nem tudná kezelni a HTML-t, annak van egy kiadós méretű help, amely elég részletes leírás annak kezeléséről. Egy másik könyvtárban egy ejtőernyős hálózati magazinra bukkanhatunk, amelyben részletes leckéket olvashatunk az ernyők használatáról. Kezdők és haladók részére is találhatunk itt komplett elméleti tanulmányokat. Aztán van itt még **Air UK** homepage is, ami nagyjából semmire sem használható, valószínűleg reklám, de azért annyit meg lehet belőle tudni, hogy ez a légítárság milyen tarifákkal dolgozik Nyugat-Európában.

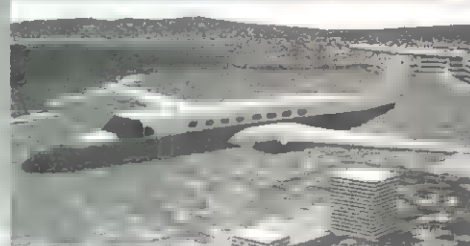
A **IBM Global Network Setup** ikon segítségével csatlakozhatunk a hálózatra, sőt, installálhatunk jónéhány hálózati szoftvert is. Ilyen az **IBM Internet Dialer**, a **Trumpet 2.0**, az **Eudora Light** valamint a **Netscape 2.0** verziója. Az installprogram leginkább Win 95 alá

készült, de elfut a régi 3.1-esen is. A CD viszont nemcsak ebből áll. Rengeteg kiegészítőprog van rajta, amelyeket DOS alatt is használhatunk. Legtöbbjüket tömörített állapotban találjuk meg, de vannak könnyen elérhető dolgok is, amelyekhez léteznek futtatható installprogramok a CD-n. Helyet kapott egy **Scenario**, amely egész Anglia és Írország területét lefedi, valamint elnyúlik messze délre az Azori-szigeteken és Gibraltáron át egészen a Kanári-szigetekig. A tájképek viszonylag jók, de ne számítsunk semmi különlegesre, mivel az **FS4 Scenery Designer**rel készültek. Ez kifejezetten rossz ötlet volt a csomag összeállítói részéről, mivel az **FS5** megjelent már 1993-ban, ezt a CD-t viszont csak 1996-ban hozták ki. **Flight Simulator 4**-et már legalább két éve nem használt senki. Az egyetlen előnye az, hogy elfut 286-oson is, de természetesen ettől még azért használhattak volna frissebb szerkesztőt is.

Felvetődik a kérdés, hogy a 4.00-s

verzióhoz készült **scenery**-t meg lehet-e egyáltalán nézni az 5.X verziójú játékban. Természetesen lehetséges, viszont egy kicsit trükközni kell ehhez. Az **FS5** indítása után lépünk be a **Scenery** menü **Scenery Library** almenüjébe! Itt állítsuk be először az aktuális **scenery**-nek az **UK.SCN**-t, majd ha alul kivá-

gosodik a **Select SC1** gomb, nyomjuk meg! Egy újabb almenübe kerülünk, ahol alul át kell állítanunk a **Manual Load** feliratot **Automatic**-ra. Ezután keressük meg a **Scenery Comp-lexity** menüpontot a **Scenery** menüben, és állítsunk mindent **Very Dense**-re, majd térjünk vissza a játékba! Ha installáltunk repülőgépeket is a CD-ről, akkor nyugodtan használjuk a **Situations**-lahoz, hogy a gépünket az új **scenery** területére vigyük. Ha nem tudjuk installálni az új repülőgépeket, akkor ne használjuk az előbbi módszert, mert a szituációkban el vannak mentve a gépek is, és a meghíváskor egy hibáüzenet kíséretében kifagy az **FS5**. Ilyenkor jön a jó öreg próbálgató módszer. Jelenítsük meg a térképet, lehetőleg jó nagy méretben, majd kapcsoljunk át **Slew** módra, és a kurzormozgató billentyűkkel mozogjunk mondjuk London irányába! Ezen a területen már biztosan bekapcsol a **scenery**, és élvezhetjük a műsort, ha visszakapcsolunk repülés módra.



Mint már említettük, ehhez a csomaghoz tartoznak új repülőgépek, egész pontosan 18 darab, amelyeket szerencsére **FS5**-höz készítettek. Ezek viszont nem futnak a **Flight Simulator Flight Shop**-nél, amelyet a **Flight Simulator**hoz hasonlóan szintén a **BAO (Bruce Artwick Organization)** készített. Az **FSFS** manapság egy kicsit nehezen beszerezhető kis hazánkban, de mindenképp megéri az utánajárást, mert kitűnő szerkesztőprogram, és ráadásul az összes megjelenő új repülőgépet ezzel készítik, következésképp csak olyan **FS5** alatt hajlandó megjelenni az új repülőgép, amelyre installáltak már **FSFS**-t. Az alábbi gépek kö-

zül válogathatunk repüléseink során:

Aerocar: Ez egy kisautó, amelyet egy vállalkozó kedvű úriember a 60-as évek táján átépített repülőgéppé.

Armstrong Whitworth Argosy: Egy négymotoros nagy gép.

Avro 504 Trainer: A leghíresebb és egyben legkitűnőbb angol kiképzőgép. A Második Világháború összes ász pilótáját ilyenén képezték ki.

Bristol Superfreighter: Nagy szállító gép a Silver City Airways színeiben. 1944-45 táján tervezték.

British Aerospace 146-200: Egy négyhajtóműves, sugárhajtású, viszonylag kis méretű nemzetközi utasszállító gép.

Boeing B-737: Kéthajtóműves utasszállító gép a British Airways színeiben.



Boeing B-757: Ld. az előzőt! Csak egy kicsit nagyobb, meg egy kicsit modernebb...

Douglas DC-3: A jól ismert oldtimer gép ezúttal a Dakota légítárság színeiben.

De Havilland Dragon Rapide: Sikeres utasszállító gép, amely 1933-ban repült először. Az évek során sok nagy légítárság használta ezt a típust, sőt, néhány példány még ma is repül.

Grumman Goose: 1937-es gyártású harci gép, amely rendelkezik kerekekkel is és a vízre való leszállást segítő talpakkal.

Hawker Siddeley 147: 1959-es gyártású, 89 utas befogadására képes szállító gép.

Lake Amphibious LA4-Buccaneer: 1948-as gyártású kétélű gép.

Petrel Amphibious Microlight: Kitűnő repülési tulajdonságokkal rendelkező, francia tervezésű kétélű gép.

Piper PA-38 Tomahawk: Kitűnő, modern gyakorló gép, amely képes egyszerűbb műrepülésre is.

Short Sunderland: 1937-es katonai repülőcsónak. A Világháború során a legtöbb szövetséges hadsereg használta.

Shorts 360: Kéthajtóműves, kis hatótávolságú modern turboprop, amelyet ma is használ rengeteg nagy légítárság.

Ezenkívül még **Avro Anson**, **Britten Norman Islander**, **De Havilland Tiger Moth**, **Hawker Hart** és **Miles Gemini** típusú repülőgépek pilótáulijéből nézhetjük az **FS5**-világát.

Az angol **scenery**-hez és repülő-



höz tartozik rengeteg szituáció, amelyek mindegyikében egy-egy repülési kaland kezdőállapota van elmentve. Ezeknek ■ kalandoknak a leírása benne van a kézikönyvben, valamint megtalálható HTML formátumban is. Van belőlük jó sok, pontosan 30 darab, és ha hozzávesszük, hogy legtöbbjük több órás (nem ritka a 9 óráig tartó repülés), elég hosszú ideig biztosítva van a leendő játékos szabadidejének kitöltése. Az előbb említett repülések elképzelhetetlenek pontos navigáció nélkül. Ehhez pedig kéne egy jó térkép, ami általában hiányozni szokott a kelléktárból. Ennek helyettesítésére vagy pedig kiegészítésére találták ki a NAV1 nevű programot. Ez egy nagyon hasznos navigációs segédprogram, amellyel útvonalterveket lehet készíteni az FS5-höz.

A program DOS alá készült, és két verziója létezik. A NAV-1S segítségével csak 100-nál kevesebb, míg a NAV-1H-val 100-nál több repteret használhatunk. A két program kezelése nagyjából megegyezik, így nem részletezzük külön mind a kettőt. Indítás után a megjelenő képernyőn ki kell választani egy körzetet, ahol repülni szeretnénk. Lehetőség van meglévő körzetek törlésére és újak hozzáadására is. Erre akkor lehet szükségünk, ha ■ **Flight Simulatorunkhoz új scenery-t** szerzünk be, és arra is szeretnénk használni a NAV1-et.

A kiválasztás után egy újabb képernyőre kerülünk, amelyen kilenc lehetőség található. Ezek sorrendben:

1. **Flight Planner:** Navigációs útvonalterv-készítő. Először az indulási, majd ■ célreptert kell megadnunk, majd tovább lépve információkat kapunk ezekről. Itt a reptér helyzetét, tengerszint feletti magasságát írják le, valamint megadják a torony kommunikációs rádiójának frekvenciáját, és azt, hogy van-e ott lehetőség üzemanyag-feltöltésre. Ezután ki kell választani azt a kifutót, amelyikről fel akarunk szállni, illetve amelyiken majd landolni kívánunk. Ezekről is adatokat kapunk, így például leolvashatjuk az irányukat, hosszúságukat, szélességüket és a leszállást segítő fények típusát. Ezután be

kell állítani a szél irányát és sebességét, amely majd döntően befolyásolja a navigációt. Végül a tervezett sebességünket is be kell írni, és ezekből kiszámolja a gép a várható menetidőt. Ha az eddigiekkel megvagyunk, a következő képernyőn megnézhetjük, hogy a program milyen rádiójeladók használatát javasolja. Az 'I' billentyűvel növelni, az 'R'-rel pedig csökkenteni tudjuk ezeknek ■ számát. Ha nem tudjuk, hogy milyen jeladókat sorolt fel a program, nyugodtan nézzük meg grafikusan az 'N' billentyű segítségével. Itt lá

van rajzolva az útvonal összes kiválasztott jeladójának iránya és távolsága, így könnyen áttekinthető az egész. Ha kész vagyunk ezzel is, már csak ■ megközelítés és a leszállás megtervezése van hátra. Ehhez a landolási manőver kezdetének magasságát kell bepotyogni, és máris listát kapunk arról, hogy a reptértől adott távolságban milyen magasan kell repülnünk. Még mindig nincs vége, mivel az üzemanyag-fogyasztásról is kell infokat adni. Ha nem a Cessnával vagy ■ Learjettel repülünk, meg kell adni a gép fogyasztását. Itt még újra figyelmeztetnek, hogy melyik reptéren nincs üzemanyag-töltő-állomás, aztán már csak egy képernyő maradt. Itt ■ 'H' gombbal kinyomtathatjuk a beírt adatokat és azokat, amelyekkel ezekből a gép számolt ki.

2. **View Airport Data:** Repterek adatait kérhetjük itt le. Ha megadtuk a reptér számát, egy új képernyő jelenik meg, amelyen felül egy táblázatban adatok vannak, alul pedig a kifutók elrendezése van leírva. Az adatok felülől lefelé: város neve; reptér neve; reptér helye FS4 kódokban; reptér helye fokokban; tengerszint feletti magasság; irányítótorony kommunikációs rádiójának frekvenciája; üzemanyag-lehetőség; VOR vagy NDB jeladók.

3. **Add/Delete Airport:** Ezzel az aktuális repülési körzetben újabb repteret hozhatunk létre, illetve ■ már meglévők közül törölhetünk. Új reptér hozzáadásakor végigkérdezi az összes lehetőséget, amit majd adatként visszaszolgáltathat a 2. menüpontban. A törléshez csak a reptér számát kell megadni.

4. **View/Add/Delete Runway:** Az aktuális körzet meglévő repterein változtathatunk ezzel az opcióval. Új kifutó hozzáadásakor megkérdezi a

program az irányt, a hosszúságot, a szélességet, a pozícióját, a fényeket, és az esetleges ILS-adókat. A többi lehetőséghez csak a reptér számát kell beírni.

5. **View/Add/Delete Navigational Aid:** Ezzel az opcióval az aktuális körzet rádiójeladót módosíthatjuk. A törléshez a jeladó számát kell csak megadni, viszont új adó létrehozásához be kell írni a nevét, a koordinátáit és a frekvenciáját is. Ez alapján a program eldönti ■ jeladó típusát is.

6. **Hard copy of Airport ■ Runway data:** Az aktuális körzet reptereiről és kifutóiról szóló információkat nyomtathatjuk ki itt.

7. **Calculate Latitude ■ Longitude:** Itt lehetőségünk nyílik az FS4 koordináták és a valódi, fokokban megadott koordináták átszámolására.

8. **Change Graphics Mode:** A grafikus módot változtathatjuk itt meg. Ezenkívül itt lehetséges kiszámolni a Föld felületén lévő két pont közötti távolságot is. Ehhez a pontok koordinátáit kell csak begépelni.

9. **Change Flight Area:** Ezzel visszerülünk a nyitóképernyőre, ahol kiléphetünk a programból, vagy új körzetet választhatunk.

Talán sokakban felmerült már az a kérdés a fentiekkel olvasva, hogy lehetséges-e egyáltalán a különböző körzetek közti repülés navigálása ezzel ■ programmal. Lehetséges, de nem mindig. Ha FS4 környezetben repülünk, csak olyan körzetek közti repülésekhez használhatjuk a progit, amelyek ugyanabban a világban vannak. (Az eredeti FS4 világ állapotban csak észak- és Közép-Amerikát mutatja. Tehát nem lehet például a New Yorkból Londonba való repüléshez használni a NAV1-et, mert London már az európai világhoz tartozik.) Ahhoz, hogy ezt a lehetőséget használjuk, először is ki kell választanunk a kiindulási reptér körzetét, majd az útvonalterve-

zőben az indulási repteret hagyományos módszerrel, a célrepteret viszont koordinátaival adjuk meg! (Ha nem ismerjük az FS4 koordinátákat, akkor egyszerűen konvertáljuk át a fokokat ■ 7. pontban!) Egyelőre ugyanazt kell tenni, mint amit feljebb leírtunk az 1. pontnál. Ezután váltsunk át a célreptér körzetére! Most a kiinduló repteret kell ■ koordinátaival megadni, és haladhatunk is tovább a feljebb leírtak szerint. Itt már használhatjuk a megközelítési útvonal tervezőjét is.

A pontos navigáláshoz sok segítséget tudnak nyújtani a célkörzet szélén elhelyezkedő jeladók. A tervező alapján viszont nem láthatjuk ezek elhelyezkedését, mert az útvonal hosszát jelképező vonal akár 2.000 mérföldnél hosszabb távolságot is jelképezhet, míg a folyosó szélessége 60 mérföld. Tehát ha kíváncsiak vagyunk a jeladók elhelyezkedésére, akkor készítsünk egy fiktív repülési tervet ■ célkörzetben, és ott már jól látszanak a jeladók irányai.



Well, körülbelül ennyi ez ■ CD. Ugy összességében az a véleményünk róla, hogy a doboza szép, de ■ többi nem hoz semmi különösebb újdonságot. A kézikönyvben ugyanazok a dolgok vannak leírva, amiket HTML-ben is elolvashatunk, így felesleges. Főleg akkor, ha figyelembe vesszük, hogy a könyv kb. háromnegyede repülési kalandok leírásával van megtöltve (a maradék pedig installálási jótanácsokkal). A gyengeségei ellenére azért valóban teli van zsúfolva egy csomó hasznos anyaggal ez a csomag.

Ggab

Minimum hardver: 386DX, 1MB RAM, 2x CD-ROM, SB, Windows

Kiadó: Instant Access
Tesztpéldány: KoBaK Kft.

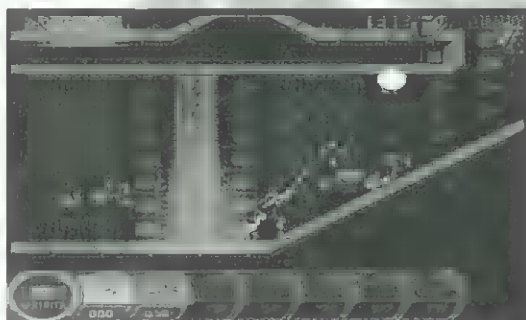
Grafika: ■■■■■
Hang: ■■■■■
Design: ■■■■■
IQ: ■■■■



CyberJudas

Elnök úr, a hálózat már nem biztonságos. Az áruló itt van közöttünk!

Az Empire lassacskán már három éve hirdetésekben kecsegtette a felhasználókat egy – szerintük – “vérbeli és eddig soha nem látott megoldásokat tartalmazó”, cybertérre épülő kalandjátékkal. Érdeklődésünket a szép 3D-s képek keltették fel, s az az igazság, hogy a történet is klassznak tűnt: Védjük meg az elnököt (tehát magunkat) a hálózatokon és a valós világban életünkre törő bérnyilkosoktól.



Érdekes lett volna egy **Cyberia**-t idéző környezetben fejtőrőket megoldani, ide-oda rohangálva eszméletlenebbnél eszméletlenebb akciókban résztvenni. Nos az **Empire** nem váltotta be ígérését. Izgalommal bővelkedő 3D-s kaland-akció game helyett a rikító sárga dobozban egy stratégiai játékot tartalmazó CD-t találunk, amely természetesen tartalmaz új és ötletes megoldásokat, de egyáltalán nem elégti ki az igényesebb játékosokat.



A programot egyébként az **Empire** munkatársai egy **Merit Studios** név alatt futó csapat kollégáival “követték el”, akik elsősorban ■ produceri és grafikai munkákban segédkeztek. A **Merit** neve a “megszállott” **DOOM**osok körében ismert le-

het, ugyanis a “nagy öreg” 94-es megjelenése után a **Merit** folytatta a sort legelőször egy **Dr. Radia-ki** címmű, e-lég ötletes, de enyhén szólva unalmas klóntaggal. A **Cyber Judas** esetében a **Merit Studios** 3D-s designjára nem lehet panasz, elfogadható, sőt, megköcskíztatjuk, hogy élvezhető színvonalon alkottak a srácok. Maga az egész nem kóser.

A játék introja maga a történet. A játékos az USA elnökeként hivatali ügyeit egy kiterjedt hálózaton keresztül bonyolítja. A **Shadow Net** (így hívják a játék lényegét alkotó teret) számos államirányító hivatalának felügyelője áll rendelkezésére tanácsokkal, tényekkel, különböző lehetőségekkel; mint végrehajtó hatalom operálnak.

A világ mint forogó massa öleli körbe hatalmas és gazdag országunkat. Feladatunk az USA érdekszférájának biztosítása a nemzetközi porondon, a feszültséggócok, terroristákat tápláló országok felszámolása, “birodalmunk” státuszának fenntartása a következő választásokig. Dolgunk nem könnyű, mert felügyelőink közül valaki áruló, életünkre tör, hogy megkaparinthassa a hálózat és az ország feletti hatalmat. Őt is fel kell kutatni, és persze nem árt likvidálni. Ezt mind úgy

érhedjük el, ha a cybertérben száguldozva a rendelkezésre álló bőséges információhalmazok segítségével gyorsan, de körültekintően hozunk döntéseket. A játék eléggé kétesélyes. Hiába áll kezdetben rendelkezésünkre a

földgolyó legmodernebb hadserege, ha feleslegesen vetjük be őket, rossz helyen és időben, eddig kielégítő népszerűségünk is elkezdhet zuhanni, ami hatalmi struktúránkat a bukás felé taszítja, “Júdás” malmára hajtva ■ vizet.

A **Shadow Net** keretein belül az eligazodás egyáltalán nem nehéz, még annak is hasznos segítséget nyújthat a “gépkönyv”, illetve mondani “kézikönyv”, aki az angol nyelvet nem ismeri olyan jól. Hamar felismerhetők az egyes lehetőségek. Három fokozaton vághatunk neki **White House**-béli tevékenységeinknek:

- A **Presidential Simulator** egy teljes gazdasági-politikai életet felölelő “**Clinton**-szimuláció”. A feladat az, hogy az USA gazdasági életét valahogy összhangba hozzuk a politikai célokkal, és bírjuk ki ■ legközelebbi választásig. A hab a tortán persze az újraválasztott státusz lesz.
- A **Cabinet War** egy válságkezelő játék. Sokkal nagyobb hangsúly kerül a háborús védelmi-támadó szektort. A konfliktusok pókhálóként lepik el ■ CIA és a többi kormány szerv irodáit. A kabinet-háború alapját tehát a hadsereg jelenti. Itt is elsősorban a státuszfenntartás a fő feladat.



- A **Gambit** talán a játék legdurvább része, az egész a “Júdasvadász” hatása alatt áll, magyarul a felügyelők között meglapuló “gonosz” megtalálása a legfontosabb cél.

A játék nevünk beírásával kezdődik, majd a **Game Selection**be kerül a kedves “el-

nök”, ahol a már említett opciók választhatóak, kiegészítve ■ töltés és a kilépés lehetőségével. Innen a főképernyőre jutva a következő kép fogad:

- A világtérkép bármely országra clickelve az apparátusunk az adott néppel kezd el behatóbban foglalkozni.
- Az elágazó **Jump Point Icons** is hasznos segítség, ha gyorsan akarunk bizonyos intézményekkel kapcsolatot létesíteni.
- A képernyő alján vannak felügyelőink logói, illetve
- a **World HQ** emblémája, itt is clickeléssel létesíthetünk kapcsolatokat.
- Az idő múlását is ■ főképernyőn követhetjük nyomon, “uralkodásunk” egyébként 1993. január 1-től kezdődik ■ **Shadow Net**en.

Ennyi a játék alapja, innen már mindenki el tud igazodni.

Az az igazság, hogy vegyes érzelmeket keltett bennünk ■

Cyber Judas. A design nagyon tetszett, bár a karakterek kidolgozása egy kicsit merev. A történet sajnos ■ “lerágott csont”-vonalat követi, ■ hangulat rideg, de szinte semmi köze ■ cyber-tematikához, kivéve a **Shadow Net** meglétét, amin az egész játszódik. Egy nagy baj

van szerintünk a gamével: Nincs benne “élet” a szó szoros értelmében.

Nagy ötlet – rossz megvalósítás. Talán majd legközelebb, kedves **Empire** és **Merit**.

NightBlade

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

Kiadó: Empire
Teszt példány: Ecobit Kft.

Grafika: ■■■■■
Hang: ■■■■■
Design: ■■■
IQ: ■■■■■



AREA 51

"Az **Area 51** egy titkos hely, ami 90 mérföldre van **Las Vegas**-tól, és itten biológiai kísérleteket végeznek egy 1947-ben lezuhant UFO-val. Valami azonban balul ütött ki, mert az utóbbi 48 órában az idegen gének elszabadultak, és az emberek megfertőzve terjednek tovább. A fertőzés fájdalmas átalakulással jár, aminek a végén az emberből alien creature lesz. Te az **S.T.A.A.R. (Speciális Taktikai Advanced Alienölő Rohamosztag)** tagja vagy, és csapatoddal meg kell semmisítened a bázist."



lehet, az indításkor meglepve tapasztalja, hogy a (csak Win 95 alól futó) game vígan elketyeg 486-DX2-n, annak ellenére, hogy a dobozra a Pentium proci minimum követelményként volt feltüntetve... De talán ismerkedjünk meg magával a játékkal is (bár, invitálásunk a Galagonyába még mindig fennáll...)!

Miután szaggatott, '64-es időkre emlékeztető nosztalgia-intro véget ér, főmenü jelenik meg, ahol az egyes beállítások mellett (ezeket nem írjuk le, azt úgyis mindenki tudja, hogy mi az a **Options**) végre (?) elindíthatjuk a játékot. És most jön a hidegzuhany, mert kiderül, hogy **Area 51** egy **Operation Wolf**-klón! Ami még önmagában lenne olyan nagy baj, csak hogy a nagy előd grafikája még '64-en is simán kenterbe verte ezt a rettenetesen darabos, digitizettnek szánt hányást, amit unatkozó grafikusok néhány nap alatt összedobtak. Ráadásul, két percnyi játék után (ennyit már tényleg csak mazochistáknak, vagy Hangyáknak ajánlunk)

kiderül az is, hogy a játékban mindössze KÉTféle ellenség van, s most ezek kinézetére témnék ki, mert érdemes. No ugye, ezek a csúnya gének átalakítják az embert idegen lényre. Ez úgy zajlik le, hogy az ember bőre először elfeketedik (mint ahogy a játék dobozán levő figurának), na,



ez az egyik fajta ellenfél (nevezzük mondjuk Gézának...). Gézából egyébként van pirosruhás, zöldruhás, lilaruhás és narancssárga ruhás (ez utóbbi bizonyára a Köztisztasági Vállalat dolgozója), csak hogy változatosabbnak tűnjön a game (eláruljuk: nem tűnik annak). Aztán ott van a második átalakulási fázis, ez a félig ember/félig alien állapot, amit a derék rajzoló bácsik lusták voltak kitalálni, de azért meg van említve a kézikönyvben, hogy van ám ilyen is, csak még senki nem látott ilyet... A harmadik átalakulási fázis pedig már kész idegen (ez a másik ellenfélajtaja, legyen a neve mondjuk Gizi). Most nem tudjuk, más hogy van vele, de ha mi idegen lény lennénk, és így néznénk ki, nem mutatódna, pláne nem más bolygókon, hanem sürgősen kihalnánk, hogy senki ne lássa meg a poánkat. Mindenki okulásá-

ra leírjuk a lény külsejét: Képzeltetek el egy nagy, barna, rücskös humanoidot, karmos kezekkel, patás lábakkal, egyetlen zöld szemmel (amivel nézni is meg lőni is tud), és egy, a lény egész testén hosszában végighúzódo, éles fogakkal keretezett szájjal... Na, ha ennek láttán nem kap röhgögőrcsőt a játékos, akkor vagy már elaludt a monitor előtt, vagy már rég elfelejtette ezt a sz...t (ugye, azt mondanunk sem kell, hogy ezek

lények ugyanúgy szaporodnak, mint az Alien szörnyei...). Na, mindjárt az oldal alja, szóval nem ártana a játékról is ismunk valamit. Hát, aki látta már a Műtös Farkast (gy.k.: **Operation Wolf**), azt nem fogja sok meglepetés érni. A mozgást a gép irányítja, a játékos meg a célkeresztet. Egér használata javallott, mert azzal lehet legegyszerűbben célózni. Bal click a lövés, jobb click a fegyver újratöltése (ez utóbira nem értjük, miért volt szükség, hiszen végtelen lőszerünk van, szóval csak idegesítő tényező az állandó újratöltögetés). Kommandózásunk közben találhatunk rejtett pályákat (itt tápok vannak, de a pályákat csakis random elv alapján engedi a gép megtalálni), tölténytárakat (egy darabig nem kell újratölteni) és kétféle power-töltényt, amikből véges a készletünk (az egyik fajta nagyobb tüzező, a másik meg célkövető). Ennyi. Az igazság, hogy ha akarnánk, sem tudnánk többet írni erről a szemérről.

A H2-Öhhh Team egyik tagja (a nevét nem írjuk le, mert azóta már Lipótmezőn van és a családja számít teljes diszkrécióra, de egyébként a Stökiláda...) vette a fáradságot, hogy játsszon a gameval, de alig fél óra után felállt a gép mellől azzal, hogy VÉGIGJÁTSZOTTA. No igen. Az **Area 51**-nek EGYETLEN pályája van, az is félóra alatt végigvihető – a végén van egy repülő, négylábú valami, amit sürgősen le kell lőni, mert főszörny (közben sok-sok Gizi támad ránk). Ha sikerül megölni, nyertünk, ha nem, meglóg, és az emberiségnek annyi

(egyébként győzelemnél és vereségnél is ugyanazt az endsequence-t kapjuk...). Az egész egyébként egy TELJES CD-t elfoglal, szóval nem tudjuk elképzelni, hogy mi a halált programoztak ezen 600 megát...?!

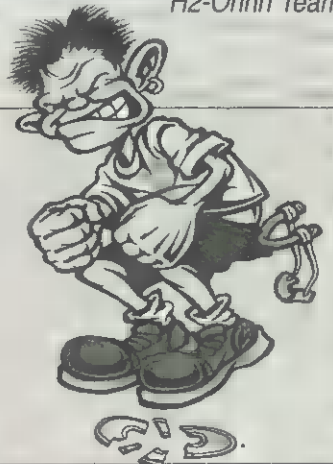
(A Zotyó keresgélte a CD-n, hátha game csak 10 megát (annyiból ezt simán ki lehetett volna hozni), és pomóképekkel töltötték ki a maradékot, de sajnos tényleg 600 mega a játék...). Sokat már nem bírnak fogatni arról a nagy rakás *****-ról, de azért még megmagyarázzuk az értékelést, mert egyik-másik érték kiemelkedően magasnak tűnhet...



Nos, a grafika azért kapta meg a legelőkeltebb, mert van néhány kellemes közeli kép a Gézákról a játék közben (igaz, ezt leszámítva úgy szaggat a egész, hogy öröm letörölni). A hang azért kapott kettést, mert néhány digitizált effekt nem sercegett (a többi igen) a – mellesleg borzasztóan monoton, unalmas és idegesítő – zene mellett. Az IQ pedig azzal érdemelte ki a legkevesebbet, hogy vannak a játékban kékruhás emberek, akik se nem Gézák, se nem Gizik (biztosan Jacknek vagy Jimnek hívják őket), és saját csapattagok, szóval nem szabad rájuk lőni. Az összesítés pedig magáért beszél...

Hát, ennyi lett volna az **Area 51** nevű kis szoftver ismertetője. Mit is mondhatnánk végső gyanánt? Talán azt, hogy sajnáljuk, hogy a játék hibái és hiányosságai közül nem tudunk kiemelni egyetlen, és hogy mindenkit óva intünk attól, hogy kölcsönkérje, esetleg be is töltsen (neadjisten, meg is vegye) eme Windowsos *****t. Egyetlen pozitívuma, hogy csak egy megát pakol a vinyóra és van benne uninstall opció, szóval gyorsan le lehet törölni... Huhh, de jó hogy vége... **Area 51**... #1 arcade shit... (Egyébként tudjátok, hogy mit kiabálnak az idegen lények a Munka Ünnepeken? Hát azt, hogy "Alien május elseje..."). Hopp, most eszünkbe jutott egy roppant elmés felhasználási módja ennek az izének: elrejtjük egy doboz mosóporban, és eladjuk, mint CD-ULTRA...

H2-Öhhh Team



Minimum hardver: 486DX2, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, Win'95

Kiadó: Midway
Teszt példány: Mixim Kft.

Grafika: ■■■■■■■■■■
Hang: ■■■■■■■■■■
Design: ■■■■■■■■■■
IQ: ■■■■■■■■■■

Harvester

Több, mint kétéves fejlesztői munka után kerül ■ boltokba a **Harvester**, amely az ezidáig csak kevésbé ismert **DigiFx** cég játéka. 1994-es keltezésére 3 (!) CD-n foglal helyet, ami még ma is viszonylag soknak számít. Hardware-igénye – legalábbis ■ megkövetelt minimális processzort illetően – viszont nem olyan nagy, beéri egy 486DX-33-mal, ha van hozzá minimum 8 MByte RAM. Ez utóbbitól azonban inkább 16 ajánlott, mivel ennek hiányában 20 MByte swapterületre is szükség lesz a winchesterünkön, ami az installálás után felkerült fájlokkal együtt már 50 MByte helyfoglalás. Elég szép...



A **Harvester** szokványos (**Sierra**-féle) point'n'click kalandjáték – már ami a kezelést illeti. Csaknem minden alpműveletet az egér bal gombjának segítségével végezhetünk. Az alap, ami minden tárgyon megjelenik, az **Examine**, azaz vizsgálódás, szemügyre vétel. A többi (**Operate**, **Pick up**) magától kerül elő, miután az adott tárgyat már megvizsgáltuk. Így például egy fiók kinyitása helyből két műveletet jelent, egy **Examine**-t (egy bal click), majd egy **Operate**-et (és még egy bal click). Amennyiben saját magunkra clickelünk, úgy egy **Inventory**-t (tárgylistát) kapunk rajz formájában. Itt tudunk valamit valamivel **Use**-olni is; vagy úgy, hogy az egyik tárgyat az egérrel ráhúzzuk ■ másikra, vagy lehúzzuk az **Inventory** ablakáról, és az adott helyszínen használjuk valamivel. Mellesleg az **Inventory**-ban láthatjuk pillanatnyi

egészségi állapotunkat is (**Health Indicator**) egy fénykép formájában, amin a fejünk szenved pozitív vagy negatív irányú változásokat (mint például a **DOOM**-ban). Természetesen

tudunk beszélni is (**Talk to**) az egyes karakterekkel. A kommunikációs rendszer egészen új az eddigi kalandjátékokhoz képest; először azt választjuk ki, hogy milyen irányba induljon a beszélgetés (**Responses**; mi az első kérdésünk), majd ezen belül válogathatunk különféle kulcsszavak (**Key Words**) között, amikkel kapcsolatban szeretnénk többet megtudni. Beírhatunk mi is kulcsszót (**Other**); ha nem találunk megfelelőt. Mint ■ látható, így kommunikálni egészen egyszerű és kényelmes, ■ dolognak csak egy szépséghibája (?) van: nem mindig (sőt, ritkán) tudjuk AKKOR befejezni ■ beszélgetést, AMIKOR szeretnénk. Helyenként lehetőség van egy kis küzdelemre is – csak helyenként, mert a program általában "nem enged oda" az unszimpatikus karak-



terhez. Ha odaenged, az akkor se szokott kiállni ellenünk (bár ■ hentes például igen); ha pedig nem áll ki, akkor néhány ütés után összeesik és meghal (ezt a butaságot!). Ekkor (illetve a szoba elhagyása után) természetesen azonnal jön a rendőrség, elvisznek, villamosszékre ültetnek, és Game Over. Különböző a verkedéshez sem kell sok taktika: a jobb gombbal ütünk az egérkurzor irányába (ez helyettesíthető a 'Ctrl'+kurzormozgató nyilakkal). Létezik még guggolás ('Alt'), valamint gyorsjárás ('Shift').

Amennyiben egy területet elhagyunk, jelentkezik a 19 helyszínből álló térkép, ahol egy újabb vizsgálódási területre léphetünk. Kezdetben otthonról, ■ szobánkból indulunk, aholis vélt (?) rémálmból ébredünk. Talán éppen erről szól az igényes, és igen jó zenével megtámogatott intro, amiből persze nem derül ki sok. A lényeg, hogy egy idegen környezetbe kerülünk, ahol mindenki ismer minket, csak mi nem ismerünk senkit. Azt persze senki sem képes elmagyarázni, hogy mi történik a városban, ebből következőleg ez az, amit ki kell derítenünk a játék során. Ez elég szép feladat lesz három darab CD-n. Igaz, ennek nagyobbik felét a játékba ékelt AVI-k foglalják el... Ennek ellené-

re már az első CD-n sem kevés idő túljutni. Különböző a rejtély kulcsa egy **"The Order of The Harvest Moon"** nevű helyszín, amely az egész várost az irányítása alatt tartja. A játékban elég morbid dolgok történnek, érdemes ellátogatni mindjárt az otthonunkban található konyhába, ■ hen-

teshez, vagy az iskolába, ahol ■ rosszkedvű tanító néni baseballütővel aprítja a szemtelenebbjét. A dobozon 18 éves korhatárt (alsót...) határoztak meg – ez általában túlzás szokott lenni, de most kivételesen



nem: elég durva jeleneteket tartalmazó AVI-k készültek. Úgy látszik, vége ■ jó kis **Alone in the Dark**-os időnek, ■ **Harvester** filmjelenetei inkább tartós rosszérzést keltenek bennünk, mint félelmet vagy izgalmat. Valószínűleg nem kevesen lesznek, akik elvből nem fognak vele játszani. Igazság szerint nagyon le kéne húzni a játékot, de mégsem tesszük, mert maga ■ interface, a kezelés jól kidolgozott. Érdemes ellátogatni az **Options** menübe, ami ■ szokásos beállítások mellett (**Sound Fx**, **Music**, **Gamma**, **Text**) lehetőséget kínál ■ sérthetőség (**Gore**) ki/bekapcsolására, valamint tippeket kérhetünk a játékhöz (**Quick Tips**), illetve a jelszót rendelhetünk (**Password**) az elmentett állásainkhoz.

A grafika 640x480-as VESA, a kor követelményeinek tökéletesen megfelelő, de nem több – részletesen ki van dolgozva, mégsem különösebben szép. A hangok elég jók, már ■ a kevés, amit hallottunk a játék alatt. Összegezve: megrögzött gamereknek ajánlott, a jobb érzésűek (és ízlésűek) inkább kerüljék el (messze-messze).

Zee

Minimum hardver: 486DX33, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

Kiadó: Virgin Interactive
Teszt példány: Virgin Int.

Grafika: ■■■■
Hang: ■■■
Design: ■■■■
IQ: ■■■



Football

...ő... munkásnak! Ismét... ezúttal... Olvasók arról... nem akartuk... ár a bevezet... lehúzni ezt az... hát... met... és ezúttal... bennünket... az a... nekünk osztotta... akkor... ne várakoztassu... tovább... a... indul!

ben... felturbózzuk... pontos... mér... kell... lászani két... oszt... Menett... ez a... túl... re... az... sem lehet...



...a doboz... ugyanis... a... nem... mellékelt felhasználói k... kézhez... a kedves... a... és a felhasználói... szólnak... arról... ezt a... nem szabad kölcsön... adni... különben... Bill, a... feltaláló... észre, hogy... 20... írtak azért a... Hát, ez azért... Ha már... ilenék egy normális user... manuált... a... mellé... a... hogy a... rosoftnak hol van az... ta... Azért a... normális... csinál...

...Iran... ink... Ezután bejön a sorsolás... vethetünk... melyik... alázni... a... user controls-ban az... adhatjuk... a strategy... pedig... a... fél... meg... A... match... tunk... a... mérkőzést, ahol a mi... nem... gép... fél... majd... egy... elég... utunkat a... felé...



...nekünk akkor... sincs ellene... ha az... akkor... S... a kivitelezésről... akkor... mivel m... olvasóért... vettük a... és... kicsit a... között (Actua Soccer... UEFA 96... az... a MS... sem... sem... az... tekintetében nem üti... az... színvonalát... A ha... viszont... nek... énekelni... s a... a... rokkal játszottunk... véletlenül... sikerült... akció... módon... r hallott (Hofi... badon) "Huhha... nem sikerült...

...Az installálás a... Win... installálás lesz... mintegy félórát el... rabolni... de... mert ezt követően... ezek... kő... sorrendben a következők... jó... ami... lehet bizni... a mai... már... tudja...).



...Team Editor: Itt szerkeszthetjük... etve át a csapatokat... Create... már... Jobboldalt a mezek... az... adalokat... borszín... a... és a... száma, speed... (ez... által az... nagysága... Az az... ha az összeset... az oldal... az... sok... de nem... vettük... vagyunk... is kezdetnek...

...sound... A soundot es... save-ettalan... a másik kettőt annál inkább... meccsekre... allit... hossza... hiba... most a... legyen... a display... ez a... ez a... ez a... tisztában... vagyunk... is kezdetnek...

...hogy a kedves olvasónak legyen... azt is... am... iyan folyik... oti... a... vezető... innentől... öt... a... sokkal... a... ellen... rárúgja, mire a... a... nem... a... av... automatikusan véd, szóval őt nem... innentől... m... ak... Talán... okozunk azzal... a sok... és... kezelhetetlen... Az embereink csak... késéssel... a gép... san nehéz ellenfél. A... nem na... látszik... a... ha a... a...

...mint szá... saj... juk... Ha a készítő... vették volna a... több... fordították... ell... tésére... raktak volna bele... volna ez az MS Football... olyan szép... azon... csak azoknak... akik nálózat... ellen... is néha... mókás... Ami min... ki... adott Microprose... (azt a gamet... sem...

STANDARD PC CONFIG TITAN

Minimum hardver: 486DX2 66,
8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS,
Win95

Kiadó: Microsoft
Tesztpéldány: Microsoft

Grafika: ■■■■
Hang: ■■
Design: ■■■■
IQ: ■■■■■■



BERMUDA HÁROMSZÖG

Az **Another World** – anno csodálatos grafikájával, a platform-játékok királyaként – már történelemmé vált. Aztán jött a **Flashback**, amely szintén nem okozott senkinek sem csalódást. És mivel a jelen pillanataiban is a történelmet írjuk, ezért elmondhatjuk, hogy a '96-os évben sem maradt ki az **AW** stílus platform-játék.

A játékot a **Century Interactive** készítette, hogy őszinték legyünk, eddig még nem igazán hallottunk róluik. A programot valami kis ismeretlen cég adta ki... igen, **BMG Interactive**, szóval már nem lehet egy gyenge program.

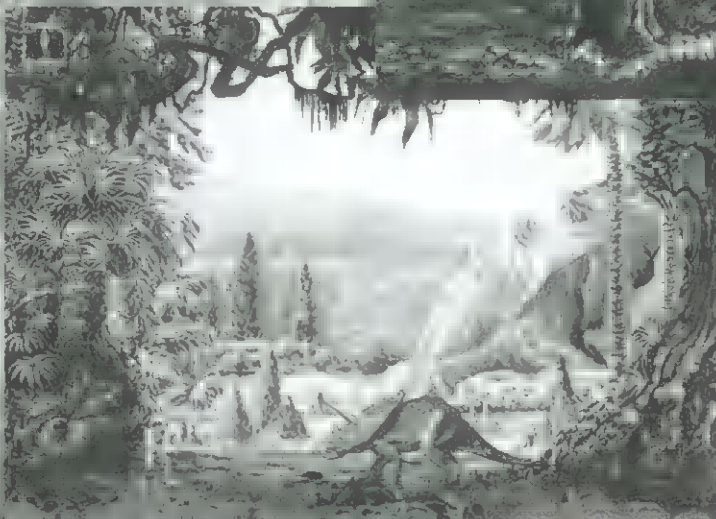
A Windows nevű csodabogár alatt fut, így számítottunk néhány "bugár"-ra, azonban ennél a játéknál már-már hiányérzetünk volt a hibákkal szemben, mivel csak néhány helyen a színek csúsztak el pár palettával (feltételezhető, hogy ez is csak azért volt, mert a Windows-t nem mertük true-colorra állítani, nehogy a sok várakozás miatt koffeinmérgezőést kapjunk a több putorny elfogyasztott kávé-tól...), és néha egy kicsit lassú volt a program.

Ha valaki nem ismerné az írás elején említett két játék egyikét sem, akkor életük már nem igazán lehet teljes, mivel az a két játék (főleg az **AW**) legalább akkora durranás volt abban az időben, mint a **DOOM** néhány éve. Mindenesetre azokra is gondolva, akik a fenti játékokat nem ismerik, megemlíjtük, hogy az egész játékot oldalról lehet látni, és minden egyes képernyőn különféle feladatokat kell megoldanunk. Ezek lehetnek ügyességi (milyen gyorsan tudjuk a 'Space'-t illetve a nyilakat nyomogatni) illetve logikaiak ("milyen messze álljak a fától, hogy még... lássam" stílusúak).

A félreértések elkerülése végett elmondjuk, hogy ebben a játékban nem azt kell eldöntenünk, hogy a csíkos vagy a kockás bermudánkat vegyük fel (és persze mindezt **DOOM** környezetben), s így kétségekbe esünk. Nem és nem! Ez a játék a rejtélyes, s egyben izgalmas **Bermuda-háromszög**ben zajlik. Nem igazán eredeti, de azért jó story-t is ki lehetett volna szedni



ebből, hiszen alig lehet találkozni olyan emberrel, akit a Bermuda-háromszög titka ne izgatna. Ezzel szemben az alaptörténetet – feltételezhetően – a világ első öt éves pilótatanoncától hallhatták (aki egyszerű, mint egy háromszög) a játék készítői: Jack (öt fogjuk a játék kalandjain végigvezérelni) bol-



dogan fut kedvenc (s egyetlen) magányos repülőgépe felé, s a géphez érve fülig érő szájjal beszél. Azonban az egész útja nem lesz ilyen vidám, mivel egy kedves játszótársa egy felhő mögül elébe "toppan", s baráti üdvözlés képen beleereszt egy sorozatot. Repül a repülő, ki tudja hol áll meg, azonban azt tudjuk, hogy hős pilótánk lekaszáll egy dinoszauruszt, amely éppen egy őslény koponyájához kikötözött holtgyet próbált volna megenni.

A játék irányításhoz nem kell valami nagy ördögösség: a nyilakkal lehet az adott irányokba közlekedni, és ha a séta közben megnyom-

juk a 'Shift'-et, akkor Jack elkezd szaladni. Van azonban egy sajátossága, nevezetesen az, hogy szaladás közben sokkal nagyobb tud ugrani, mint egyébként (de azért nem lehet az 'Alt'-tal "siklani"). Azonban Jack ezen képességét jól ki kell tapasztalni, mivel senkinek sem kellemes húsz méter magasról leesni, főleg Jacknek nem, mert akkor egyetlen életünket is elvesztjük. Kisebbit, de sokkal pontosabban lehet ugrani, ha a 'Shift' lenyomása után érintjük meg a felfelé-nyilat. Gurulni is lehet, feltéve, hogy a guggoló helyzetből próbálunk jobbra, illetve balra menni. Ha pedig esés közben nyomva tartjuk a 'Shift'-et, akkor Jack amibe tud, rögvést belekapaszkodik. Ha pedig megnyomjuk a 'TAB'-ot, akkor megjelenik az **Inventory**: itt három akció közül választha-



tunk, s a kiválasztás után ezeket az 'Enter'-rel tudjuk aktivizálni. Az első a földön heverő tárgyak felszedésére szolgál (kis kéz ikon), míg a második beszélgetésre (száj), és a harmadik pedig királykisasszonnyal való diskurzust segít elő, magyarul segítséget kérünk tőle. Ezt jó minden másodpercben elsütni, mivel a legtöbb helyszínen agyament ötletek alapján kell továbbjutnunk. Ezenkívül még a tárgyak között tudunk válogatni (azokat is szintén az 'Enter'-rel tudjuk kiválasztani, és aktivizálni). S végül maradtak a fegyverek, amelyekkel kapcsolatban nem igazán lehet elmondani, hogy hemzsegek, mivel végig csak két darabot: egy puskát és egy kardot birtokolhatunk. A puskát több szögben lehet tartani, így akár a fejünk fölé is löhetünk. Utántölteni úgy kell, hogy leguggolunk, s még egyszer megnyomjuk a lefelé gombot. Összesen öt töltényünk lehet a tárbán, azonban az újratöltés nincs korlátozva. A karddal pedig vívhatunk, s természetesen ütéseket is kivédhetjük vele.

A játék dobozában két darab CD-t találhatunk, ebből az egyik a játék CD-je, a másik pedig egy audio CD, amely a játék TÉNYLEG csodálatos zenéjét tartalmazza.





repkednek az apró madárkák (vagy öt méterese), addig lenn a mélyben egy éhes gyík ólálkodik. Mi lehet finomabb a repülő madárnál, hát mi más, mint az ólmos (nem repülő) madár – nyugodt szívvel eregessünk beléjük néhány töltényt. Erre persze a gyík feli gyomorral beleugrik a vízbe.

Ezek után arról, hogy hogyan is kezdünk a **Bermuda**-val játszani. Tesszük ezt mindennek előtt azért, mert nekünk az első percek igen hosszú óráknak tündek, mivel szokásunkhoz híven bele sem pillantunk az **Inventory**-ről...

A kezdetek kezdetén egy fáról lógunk, mivel ejtőernyőnk ■ katapultálást követően beleakadt egy botanikus kenyérfába. Nosza, kapjuk elő késünket a zsebünkéből, aztán irány ■ föld. Newton törvénye ismét bebizonyosodott, s alig állunk fel, máris egy zord-komor bennszülött támad ránk maskarába öltözve. A következő pillanatban természetesen már alulról szagolja szegényke az ibolyát, s mi már bugylibicskánkkal el is vágjuk a kötélt. Azonban a hölgy valamitől megijed, s elkezd futni előlünk. Uccu neki, futás után. Szerencsénkre ■ kislány megbotlik a földben, s máris leszólíthatjuk. Lassacskán kiderül, hogy ■ király beteg, s ő a királylány, s ha őt feláldozzák, akkor ezek a -80 átlag IQ-jú emberek azt hiszik, hogy az istenek odafigyelnek, s meggyógyítják szegény öreget. Persze a kislány még csalódott is, hogy nem lehet most a kicsi 20 méteres hüllőnek a martaléka. Egy kis vigasztalás után (mindig csak azt a variációt válasszuk a beszélgetésben, ahol kérdezzünk is valamit...) nyomunkba szegődik. A következő képernyőn kipróbálhatjuk az előző helyszínen felszedett puskánkat, illetve vigyázzunk a földön pöndörödő csápra, nehogy ez ■ csáp napja legyen. Néhány képernyővel később, amíg a magasban



Nem sokkal ezt követően alkalmunk lesz víz alatt úszni. Ekkor érdemes az idő múlására is figyelni, nehogy túl sokat legyünk a víz alatt, mert nem tudjuk, tapasztaltatók-e már (valószínűleg még nem, ha most jelen sorainkat olvassátok), de ha két percnél tovább vagytok a víz alatt, akkor igen rossz színetek lesz, ■ ezt követően már csak a hullamosókkal, meg a halottkémmel találkozhattok. E gyakorlati tapasztalattal szemben Jack bizonyára kiskorában igazgyöngyre "vadászott", mivel hosszú ideig tud a víz alatt lenni. Ügyeljünk arra is – mert ez kellemetlenségeket okozhat –, hogy a vízben töltött idő után egy időre megbénul a puskánk (minden bizonnyal ez a száradási idő), s addig egy árva golyó sem jön ki belőle. Mindenesetre ebből a játékból sem hagyták ki a teleportáció lehetőségét, így ha a kék dodekaédert beletesszük ■ nagy szobor kezében lévő tálkába, akkor bizony valahova eljutunk (ez általában egy barlang).

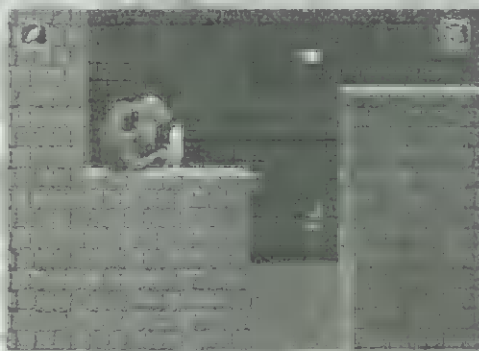
Az első vizes pálya után kell először megkérni ■ királykisasszonyt, hogy segítsen már nekünk, ha már az ő életéről is szó van: kapaszkodjon ő is fel egy kötéltre, s kettőnk többlettónás súlyával már fel tudjuk emelni azt a kis fadarabot, ami a folyón volt eddig. Erre a műveletre hirtelen egy krokodil dugja ki a fejét, azonban nem sokáig, mivel rögtön lenyomja a fatöng... Ezek után már megint néhány vág-tázó "halottkém" dínó jön velünk szembe, aki azonban igen nagy hajlandóságot mutat az öngyilkosság irányában.

Következő nagy gondot a vízben

élő áramgenerátor "botanikus állatok" okozzák. Ezek ellen egy speciális növényvel kell bekennünk testünk, amely megóv az elektromos sokk hatástól, s így már máris szabad az út. A növényt pedig könnyen megtalálhatjuk a dzsungelben, csak irtsuk a kis hüllőket. Végezetül néhány tipp:

- Save minden fél másodpercben, mivel igen idegesítő u g y a n a z t ötvenedjére is végigcsinálni.
- Mindenre van megfetés.

Ez a legtöbb esetben igen primkó, semmi extra, egyszerűen fogjuk meg a winchestert, aztán tüzeljünk, ahogyan bírunk (ez nekünk az esetek 99 százalékában bejött). Legtöbb helyen, ha elkap minket az ellenfél, akkor elbúcsúzhatunk az életünkötől, mivel ki élné túl, ha egy dínó nagyobb lyukat üt ■ szenvedő alany testén, mint maga a fickó. Aztán vannak okosabb ellenfelek, akik ellen vagy sajátos harci technikát kell alkalmaznunk, vagy pedig valami extrát kell velük csinálni, mint pl. fejére ejteni egy autót (ez pl. egy rejtett részben van játékból, amit még a készítő is sem tudnak előhívni...).



- Faggassuk mindig a királylányt, mivel akármilyen butácska, mégis jobban ismeri az erdőt, s annak rejtelmait, mint mi (meg talán okosabb is nálunk), szóval lehet, hogy ő tudja, hogy hol van az autó. Szegényke nem igazán lehetne a civilizáció megtestesítője, mivel nem tudja, hogy mi az a térkép, sőt, még azt sem tud-

ja, hogy mi az, hogy dinoszaurusz.

- Ha valami nem megy, akkor nyugodtan ugorjuk át, mivel egyszerre több helyszínt látogathatunk egyszerre (ez lenne az igazi multitask?), s lehet, hogy egy másik helyszínen van a megfetés...

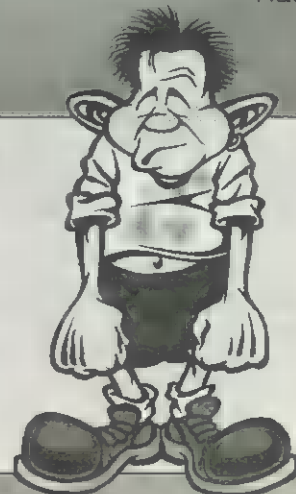


- Néha természetesen el kell hagynunk a királylányt, mivel nem jöhet velünk mondjuk a teleportba. Ő persze ott ahol volt (mint a kutyáknál: ÜL! MARAD!), nyugodtan fog álldogálni, nem kell félni, hogy fel fogja áldozni magát.
- Szinte mindegyik ellenfélnek más a támadási módja, illetve más a szokása, úgyhogy először tapasztaljuk ki azokat, majd jöhet a támadás.

Ez lenne tehát a **Bermuda Syndrome**. Nem valami nagy szám, s nem is igazán eredeti az ötlet, de nekünk néhány nosztalgikus pillanatot okozott. Kiemelnénk: a zenéje nagyon jó, félelmetes hangulatot tud előidézni egy-egy (ónos-)jesős péntek estén. A grafika sem csúnya, de azért egy kicsivel többet várna az ember a 21. század hajnalán. Végezetül azt is meg kell jegyeznünk,

hogy ■ játékmenet sem az igazi. Kicsit, sőt, később már NAGYON unalmas tud lenni. Azért minden **Another World** fanatikusnak ajánljuk, hogy nézze meg, mi lett kedvenc játékából néhány év alatt.

Hacker



Minimum hardver: 486DX, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, Windows

Kiadó: BMG Interactive
Tesztpéldány: KoBaK Kft.

Grafika: ■■■■
Hang: ■■■
Design: ■■■■■■
IQ: ■■■■

Earthsiege 2

A történet a Holdon játszódik: miután az emberek kiirtották a **Cybrid** vezérlésű robotokat a Földről, a Holdra is követek őket. Kénytelenek voltak, mivel a **Cybridek** **Prometheus** vezetésével újra összegyűjtötték erőiket, végső, elsőpró támadásra készülve a Föld ellen. **Prometheus**-ról csak annyit, hogy ő volt az első "**Cybernetic Hybrid Machine**", innen a "**Cybrid**" rövidítés. A **Cybrid** technológia alkotta a legkezdőbb harci robotokat, **Hercules**-nek nevezzük őket. Később ez rövidült **Herc**-re.

Ezen a ponton a **Sierra** elhagyta a játékot. Píllaként kell felvennünk a harcot a **Cybridek** ellen totál győzelemre segítve az emberiséget. Nem lesz könnyű dolgunk, a **Sierra** látja, nem is bál.

A program csak **Win 95**-re fut. Juj de... ismét egy olyan játék, mellyel kis házában csak kevesen fognak játszani! A **Windows**-os környezet már eleve meghatározza az operációs hardver szintjét: nem árt a **Pentium** (mondjuk elég a 90 Mhz-es), és a 16 MByte RAM (bár beéri 8 MByte-tal is). **Winchester**-étvágya sem elhanyagolható: a minimum install 13 mega, a médium 44, a maximum pedig 57. A bevezető a **Sierra** képsorok kellemesen gyorsan futnak, de némileg pixelesek. A megoldás: ülünk minél messzebb a monitorról, vagy legyünk ki a képet normál TV-re, így már is olyan, mint a legtöbb VHS film, amit már jó páran megnéztek, átmásoltak előttünk.

Az intro megtekintése után a főmenübe jutunk. Itt a megszokott opciókat találhatjuk, melyeket már mindenki unalomig ismer, ezért ezek ismertetésétől eltekintünk. Minekutána ilyen szépen átugrottuk ezt a részt, nézzük sorban, milyen gépeket használhatunk:

- **Outlaw**: Tömege 27 tonna, 6.1 méter magas, mászási sebessége 100, fegyvertartó helyek száma 3. Megépítése 60 tonna bigyát emészt fel. Bigyához sikeres bevetések által juthatunk, tehát ez határozza meg, milyen robotokat építhetünk (**Build** képernyő). Leginkább felderítésre használjuk!
- **Raptor II**: Tömege 41 tonna, magassága 7 méter, sebessége 65, fegyvertartó padok száma 5. Megépítése: 90 tonna bigya. Az első **Raptor** továbbfejlesztett változata. Klasszikus közepes erősségű egység, megnövelt fegyverkapacitással, páncélzattal. Gyors és jól manőverezhető.
- **Tomahawk**: Közismert indián fegyver. Az ősi óriás indiánok használták még a dinoszauruszok idején. Súlya: 45 tonna. Magassága: 7.6 méter. Sebessége 75, fegyverkapacitása 5. Megépítéséhez 100 bigyára van szükségünk. Közepes erősségű támadó fegyver. Megépítése nem sokkal kerül többbe, mint a **Raptor II**-é, ugyanakkor gyorsabb mozgású robot.
- **Samson**: ez a szerkezet már 63 tonna. Magassága: 9.2 méter. Sebessége valamivel alacsonyabb mint az előző típusoké: 60 KPH (kilopixel/óra). Már 8 fegyvert lehet rápakolni, ami feledteti viszonylagos lomhaságát. Ami mégis riasztó, az az ára: 170 tonna bigya! Itt kezdődik hát a minőségi ugrás! Használata a "keresd meg és pusztítsd el!" típusú missziókhoz ajánlható. Meglehetősen nagy tűzerővel és páncélzattal rendelkezik.
- **Colossus**: a kicsike már 77 tonna, és 10.4 méter magas! Nem csoda, hogy ekkora monstrumot már csak 55 KPH-val képes a motor mozgatni. Fegyver férőhelyek száma: 9. Ez sem olcsó: kerekén 200 tonna bigya. Hja kérem, az anyagot meg kell fizetni. Ez az emberek legnagyobb gépe. A help szerint olyan, mint a maci: nagy melák, lassan mászik, de iszonyatosan erős.
- **Apocalypse**: Az előzőnél valamivel kisebb, csak 70 tonna, és 9.5 méter magas. **Samson** gyorsasággal mászik: 60 köpöhő. Mint a sósó. Fegyverkapacitása: mint **Colossus**-nak, azaz 9. Költsége: 190 tonna. **Cybrid** technológiai fejlesztés, némi miniatürizálással. E gép terveit enyveskező humanoidok szerezték meg a **Cybertronix Inc.**-től, mint ipari titkot.
- **Ogre**: Ugyanannyi duci, mint a **Warcraft II**-ben: 84 tonna. Megtermett egy gépezet: 10.4 méter magas. Jó motorja van, mert még ezt a hatalmas súlyt is képes 60 kilopixel/óra sebességgel mozgatni. Felpakolható fegyverek száma 10. Ezért a plusz fegyverhelyért, jócskán a pénztárcánkba kell nyúlunk: 230 tonna bigya. Akinek ennyi bigyája van, az már vasúton szállítja a vagyonát. A **Cybrid** technológiát kicsit átbabrálták az emberek... Iszonyatosan erős, nagy tűzerője, de sebességben és agilitásban, hóm... kissé gyenge. Nagy izomagyú melák. De ha már hegynyi bigyánk van, érdemes ezt használni. De azért nem csak ezt! Mert úgy járunk, mint valami nagy melák brontosaurus: a kis pocok körbe-körbe futkos, néha belénk harap. Mi meg nem bírjuk követni. De mit árthat egy kis pocok egy ekkora hegynye?
- **Maverick**: Ezen barátunk közimádatnak örvend. Itt is megjelenik, levegő-föld rakétát is elneveztek róla (ld. A-10 cikk). Ezek szerint másoknak is tetszett **Mel Gibson** alakítása. Könnyű szerkezet, felderítésre használható. Tulajdonságaiban az **Outlaw**-hoz hasonló. Mindössze 2 tonnával könnyebb (25 tonna), magasságuk egyforma (6.1 méter). Sebessége kisebb: 90 (**Outlaw**: 100) KPH. Fontos, hogy a fegyverkapacitása 4, és előállítás olcsóbb: 55.
- **Razor**: különleges darab, mert repül. Ugyanakkor talán túl gyorsan repül, az ellenfelet csak megsorozni tudja, aztán már fordulhat is meg. Ha ellenünk jön, a célzórendszer, illetve célkövető rendszer használatával könnyen leszedhető. Ha mi repülünk vele, akkor valamivel nehezebben (mert mi ügyesek vagyunk, és mert mi találtuk fel a számitógépet). Súlya 50 tonna, sebessége 225 KPH, fegyverkapacitása 6, előállítási bigyaköltsége 120 tonna. Sebessége miatt ez is kiváló felderítőnek.

Időzzünk még egy kicsit a hangárban! Fontos tudnivaló, hogy a javítást nyugodt szívvel automatizálhatjuk, legalább nem nekünk kell ezzel is bajlódni. Az egységeket a **Build** képernyőn készíthetjük el, a szabad helyeket használva. Több hely nincs, ezért érdemes a kiszolgált, öreg és gyenge gépeket leszerelni, ha már bőséggel van bigyánk (mondjuk több hegynyi). A gyártás nem megy egyik pillanatról a másikra, főleg a küldetést is túl kell élnünk, hogy élvezhessük vadi új járgányunkat. A fegyverek felpakolásánál figyelembe kell venni, hogy a lézereknek nem kell munició, ugyanakkor elég lassan töltődnek fel, ezért nem árt melléjük tenni egy-két energiakapszulát. Hasznos a plazmafegyverek használata, kisebb robotok már egy jól irányzott lövéstől elpukkanhatnak. Jól használhatók a rakéták is, bár találati arányuk nem 100%-os, de legalább nagy a hatótávolságuk, így már messziről is meggyengíthetjük ellenfeleinket. Ne feledjük azonban, nemcsak nekünk lehetnek rakétáink. A közelharcban a legjobb társ a minél nagyobb kaliberű gépágyú. Ha sok van a gépünkön, közelharcban esélyük sincs az ellenfeleknek.

Mivel ez egy csapatjáték, a missziókat nem egyedül, **Rambo** stílusban kell megcsinálnunk, hanem a **Crew** képernyőn kell a kollégákat kiválasztani. A kollégák általában nagyon képzetek, ehhez képest kicsit furcsa, hogy mi, a tejfőlösszájú, zöldfülű újonc fogjuk őket dirigálni. A kollégák képzettsége a bevetéseken is meglátszik, gyakorlatilag jobban bánnak a fegyverekkel mint mi. Ezért hagyjuk is őket érvényesülni, ez a hosszú élet titka! Azért ne csak passzív szemlélők legyünk. Bár a legtöbb csata úgys a következőképpen zajlik: rárontunk az ellenségre, lövünk, mint az állat, nyomkodjuk a kommunikációs telekomot: "támadjátok a célpontomat, bárkit aki él és mozog, gyertek a segítségemre, stb.". Aztán már vége is. Vagy mi feküdtünk el, vagy az ellenséges robotok lángolnak szerteszéjjel. Még két pillanat, és az ellenfél bázisa is romokban hever.

Beszélni kéne még a radarrendszerrel, melynek két fajtája van: passzív – csak az ellenfeleket látjuk, aktív: minden fontosabb dolgot látunk (ellenséges robotok, repülő, épületek, kollégák, stb.). Megemlítené még a célzó és a célkövető rendszer, van ilyen is! Ezek segítségével könnyedén célon tarthatjuk a fegyverzetet, és csak **'Space'** gombra kell ráfeküdni.

Szívesen folytatnánk, volna még miről írni, de a tervezett egy oldalt már megint majdnem sikerült túllépni...

Minimum hardver: 486DX2-66,
8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

Kiadó: Sierra
Teszt példány: Automex Kft

Grafika: ■■■■■
Hang: ■■■■■
Design: ■■■■■
IQ: ■■■■■■■■



Megfogott minket a játék hangulata, főleg fejhallgatón nagyon élvezetes. Egy kis kakaó, és máris közvetlenül fülünkbe/agyunkba dübörög harci lépegetőnk, fűlsüketítő robbanások, lövések, tűz ropogása mindenfelé. A csapattagok is elég intelligensek, nem nekünk kell mindent csinálni, míg ők ki tudja, hol bókálnak éppen. A hanghatások jól eltaláltak, a kollégák rádióon keresztül karattyolnak hozzánk mindenfelől. A grafika SVGA-ban elfogadható, mondhatnánk illik ebbe a játékba. Ajánljuk mindenkinek, aki szereti a technokrata öldöklést, ahol fémmonstrumok csikorgása hallik, nem pedig ellenfelünk vértől iszamos feje repked erre-arra. Ja és még valami: a program a **Sierra**-tól megszokott dokumentáltsággal rendelkezik, a dobozban a **Quick Reference** kártyát találjuk. A help file hatalmas (9 mega), tele van illusztrációkkal, jól használható.

Mr. X.

TOOLKIT

FOR

QUAKE™



Walnut Creek CDROM

- New Levels
- Editors
- Viewers
- Patches
- Add-Ons

OCTOBER 1996

DO
MSDOS

CDROM

zott könyvtáron belül csinálunk egy MAPS alkönyvtárat, és indítjuk a **Quake**-et a megfelelő paraméterrel (-game), vagy az ID1 alkönyvtáron belül hozzuk létre a MAPS directory-t. A pályára a konzolon a következő paranccsal hivatkozhatunk:

map <pályanév>

A grafikai kiegészítéseket MDL file-ok formájában lehet megtalálni. Ezeket egyszerűen át kell másolni a **Quake**-en belüli saját directory-ban létrehozott PROGS alkönyvtárba. Vigyázzunk, hogy az MDL file verziója megegyezzen az általunk használt **Quake** verziószámával! Végül pedig a konzolon használható BIND parancsra térnénk ki. Segítségével különböző billentyűkhöz rendelhetünk hozzá funkciókat, melyeket különben a konzolon kéne begépelnünk. Hasznos lehet például a következő pár példa, melyekből látni lehet a parancs szintaxisát is:

BIND A "+ATTACK"
BIND M "+MOVEUP"

Az előbbi az autofire megvalósítása, az utóbbi segítségével pedig a vízben úszhatunk, anélkül, hogy folyamatosan nyomnánk az ugrás gombját.

Dino

Nagy örömmel vettük kézbe a **Walnut Creek** által készített **Toolkit for Quake** című ezüst korongot. Sajnos elég hamar elmúlt a kezdeti lelkesedés, mert a CD-n mindössze 60 MB programot találunk, ez pedig meglehetősen kevés a CD-re írható 640-650 MB-hoz képest. Pozitívum viszont, hogy az anyag nagyon szépen szét van válogatva, témakörönként. A pályákon felvett demoktól kezdve a különféle dokumentációkon és grafikai kiegészítéseken keresztül az egy- ill. többszemélyes pályákig, valamint a pályatervezőkig mindenféle megtalálható a lemezen. Ráadásul mindez 'BBS-készen', azaz mindegyik könyvtárba többféle formátumú listafájl került, megkönnyítve ezzel a CD-t felhasználni kívánó SysOp-ok dolgát – és természetesen a file-ok tartalmára kíváncsi felhasználókat is. A CD-ről többet nem nagyon lehet írni, így inkább a rajta levő kiegészítések felhasználásáról írunk pár szót. (Annál is inkább, mert ezekhez nem csak a CD-ről lehet hozzájutni, hanem BBS-eken keresgélve, vagy az Interneten az ftp.cdrom.com címen. Egyébként ez utóbbi cím tulajdonosa egyben a CD kiadója is.)

Alapvetően kétféle patch-et különböztethetünk meg. Az egyik a .pat kiterjesztésű file-ról ismerhető fel, míg a másik egy vagy több .qc file-t tartalmaz. Szükség lesz mindenképpen a QuakeC compilerre (qcc.zip néven lehet megtalálni DOS alá, a linux-os verziót pedig

a qcc.tar tartalmazza). Ha .pat formátumban van a módosítófile, akkor be kell még szerezni a (DOS alatt) pat21b névre hallgató állományt. A QCC csomagot kitérítve egy külön alkönyvtárban lesz egy nagy adag .qc file. Ezeket át kell helyezni a **Quake** könyvtárba belül egy általunk létrehozott könyvtárból nyíló PROGS alkönyvtárba (pl.: QUAKE\PATCH\PROGS). Ugyanide kell még bemásolni a .pat file-t, és lefuttatni a patch-elő programot a követő módon:

patch < friend.pat
Ha valamelyik file módosítása közben hiba történt, akkor egy .qc# kiterjesztésű file fog keletkezni. Végül a kapott .qc-eket kell lefordítani a QuakeC compilerrel. Ehhez elég onnan elindítani a qccdos-t (vagy a Linuxos verzióját). Egy könyvtárral visszalépve megtalálhatjuk a művelet eredményét, a progs.dat file-t. Ezután már csak a **Quake** elindítása van hátra, ez példánkban a következőképpen tehető meg:
quake -game patch

A patch szó helyére értelem szerűen az általunk létrehozott könyvtár neve helyettesítendő.

Ha .qc file-ok formájában kaptuk a patch-et, akkor azokkal felül kell írni a QCC mellett levő hasonló állományokat, és az előzőhöz hasonlóan kell lefordítani a qccdos programmal.

Új pálya használatára két lehetőség van. Vagy az általunk létreho-



Cyber Street

1144 Budapest, Ond vezér útja 25.
Telefon: 06-30-528-524

Tomb Raider, Screamer 2, Red Alert ..

Ha nagyon fázol, és úgy érzed egy forró tea felmelegítene, miközben megnézheted a legújabb játékok demo-ját, akkor el kell ide látogatnod! Frissen sült pizza várja minden kedves vásárlónkat!

✦ Vidékieknek postai úton működő tagsági rendszer + eXtra kedvezmény a tagságiból

Nyitvatartás

H-P : 13⁰⁰ - 18⁰⁰
SZ : 10⁰⁰ - 13⁰⁰



Fifa '97, Broken Sword, ...

ELŐSeGÉly



CHOMP

Az egyes szintek kódjai:
2. szint: LEMON, CHERRY, LIME, BANANA, STRAWBERRY
3. szint: STRAWBERRY, BANANA, LEMON, CHERRY, LIME
4. szint: LIME, LEMON, BANANA, CHERRY, STRAWBERRY
5. szint: CHERRY, BANANA, LEMON, STRAWBERRY, LIME

DEATH RALLY

Az előző számból kimaradt kódok következnek most. Az első három versenyt közben használhatjuk, míg a többi a menüben kell beütnünk.

DRUB – Sérthetlenség
DREAD – Végtelen töltény
DRINK – Rakéta-üzemanyag
DROOL – 500.000 dollárt kapunk
DRAW – 1.000 dollárt kapunk
DRIVE – 10 pontot kapunk (a teljes verzióban használható)

Ha **Duke Nukem** nevét adjuk meg a sajátunk helyett, akkor annyi fegyverünk lesz, mint a **Duke**-ban.

DIABLO DEMO

A kimentett állásban (game00.sav) ezeket a tulajdonságokat változtathatjuk meg (minden érték 16-os számrendszerben szerepel), az adatok offset – érték formában vannak megadva. A zárójelbe tett módosítások nem szükségesek, azok a maximális értékeknél nagyobbakra állítják át az adatokat.

Maximális erő:

5A8 – FF
(5A9 – FF)
5AC – FF
(5AD – FF)

Maximális varázserő

5B0 – FF
(5B1 – FF)
5B4 – FF
(5B5 – FF)

Maximális ügyesség

5B8 – FF
(5B9 – FF)
5BC – FF
(5BD – FF)

Maximális vitalitás

5C0 – FF
(5C1 – FF)
5C4 – FF
(5C5 – FF)

Maximális életpontok

5D8 – 80
5D9 – F9

5DC – 80

5DD – F9

5E0 – 80

5E1 – F9

5E4 – 80

5E5 – F9

Maximális mana

5EC – 40

5ED – FF

5F0 – 40

5F1 – FF

5F4 – 40

5F5 – FF

5F8 – 40

5F9 – FF

Maximális pénz

615 – 24

616 – F4

Speciális játékmód

567 – 41

568 – 44

569 – 41

56A – 53

56B – 4B

56C – 4F

56D – 00

56E – 00

56F – 00

570 – 00

DINOTOPIA

A játékban van egy **Onno** nevű dinoszaurusz, mely egy kártyajátékot játszik velünk. Hogy könnyebben nyerhessünk, miután fogadtunk vele, nyomjuk meg a **''** gombot (az **'Esc'** alatti billentyű).

HAVOC

A cheatek használatához nyomjuk meg a **'TAB'**-ot, majd írjuk be valamelyik kódot:

AAA – Maximális töltény
SSS – Maximális páncélzat
MMM – Hőkövető rakéta
VVV – Extra jármű

Ha más pályára szeretnénk ugrani, menjünk a járműválasztási menübe, gépeljük be: **CHEAT**, írjuk be a választott világ számát (1 - 6), majd a pálya sorszámát (1 - 5, a 3. pálya a bonus pálya).

HELLBENDER

TOTLPWR – 100%-os energia
URDEADx – x. fegyver (0 - 9)
MAXMEUP – 100%-os páncél
IMPUMPD – Összes fegyver
AUNTEMx – Ugrás az x. bolygóra (1 - 8)
IMSTUCK – Ugrás a következő bolygóra
STEROID – Sérthetlenség

KINGDOM O' MAGIC

A következő két kóddal a napszakot változtathatjuk meg:
SCIDAY – Nappal
SCINIGHT – Éjszaka

Ha szükségünk van valamilyen tárgyra, menjünk egy olyan helyre, ahol nincsenek mások, és a CD-ről se töltsünk programot, gépeljük be a **SCISTUF** szót, üssünk **'Enter'**-t, majd írjuk be a következők egyikét, egy **'Enter'**-rel lezárva (csupa nagybetűt használjunk):

70's clothes for Shaz – SHRN70
70's clothes for Sidney – THID70
Aluminium baseball bat – BBBAT
Barrel – BARREL
Big book o' spells – BSPELL
Big cork – BGCORK
Big spanner – BGSPAN
Brochure – BROSHR
Carte blanche (toilet paper) – DUNNYP
Child in cage – CAGE
Comedy mallet – MALLETT
Cow – COW
Crank handle – HANDLE
Credit sign – CREDIT
Dirty great axe – DGAXE
Dodgy flame thrower – FLAMTH
Donuts – DONUTS
Door entry card – DRCARD
Drugged beef – DRGBEF
Duvet (20 tog) – DUVET
Elven gift voucher – VOUCHR
Empty box – EMPBOX
Eye-on-a-stick – ISTICK
Fist o' the western star – FIST
Giant candle – CANDLE
Giant raisins – RAISEN
Gingerbread man cutter – GMANCT

Golden ornament – GOLORN
Golden platform shoes – PLATSH
Goliath the dwarf – DWARF
Hairspray – HARSPY
Hamster – HAMSTR

Hand mirror – HANMIR
Harpic flushmatic – HARFLS
Hay – HAY
Ice – ICE
Jar o' lightning – JARLIT
Kingdom O' Magic action figure – ACTION

Lighter – LIGHTR
List of instructions – INSTRU
Long sock with a cricket ball – LINGSCK
Magic beans – MAGBNS
Microphone – MICPHN
Mobile phone – MOBPHN
Orc disguise – ORCDIS
Palantir stone – PLNTR1
Paper bag – PAPBAG
Parrot – PARROT

Parrot in a sack – PARSAC
Potassium grail – POTGRL
Rolling pin – RLLPIN
Rope – ROPE
Saber o' light – SABER
Sack – SACK
Sailors big book o' knots – BKNOTS
Secret plans – SGMAN
Sheep – SHEEP
Small key – SMKEY
Spare hair – SPRHAR
Spell o' airstrike – SPLAIR
Spell o' cabbage – SPLCAB
Spell o' dwarf – SPLDWF
Spell o' floater – SPLFLT
Spell o' incontinence – SPLINC
Spell o' invisibility – SPLINV
Spell o' kick in the shins – SPLKIK
Spell o' kolgate shield – SPLKOL
Spell o' left the gas on – SPLGAS
Spell o' sloooo moooo – SPLSLO
Spell o' teleport – SPLTLP
Spell o' wizbang – SPLWZB
Steam powered chainsaw – CHAINS
Stilt plans – STILTP
Suit o' finest asbestos – SUITAS
Suspicious french stick – DOSWRD
Sword o' much greatness – SWORD2
Sword o' normalness – SWORD1
Talisman o' dancing – TALODC
Trendi glasses – TRENDI
Tupperware – TUPRWR
Visitor's book – VSBOK
Wand o' cattle prodding – CTPROD
Wedding gift – WEDGIF
Wedding list and invitation – WEDLST
White sheet – WSHEET
Wig – WIG
Wool – WOOL
Woolen underthings – WUNDER
Little yellow fellow – YELFEL

NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION

A program új verziójában a config.dat utolsó byte-ját 00-ról 02-re kell átírni, ha nem szeretnénk két tournament megnyerésével foglalkozni.

OFFENSIVE

A pályakódok Németország/Szövetségesek formában:

1. GNBQD/UHFN
2. NUCWE/FBGBA
3. DABDD/CHRJN
4. GSCGE/JQHEX
5. NTDCD/GBBXD
6. HXAME/MUKNN
7. GTAND/UNGHP
8. VIALC/ADMKE

9. GLBJD/OGOAB
10. IBWDE/LPCKD
11. BHADE/MAAHD
12. GXCSE/LOREI
13. FQACD/SAGUE
14. VWAAB/BCUJI
15. HPBSE/HCGKE
16. RIATE/LOKIE
17. GUBEE/BHSDE
18. NBGSR/ULCSE
19. SJBED/DATJU
20. PKBGC/IOGPD

RISE OF THE ROBOTS 2: RESURRECTION

Speciális mozgások:

F-Fel
L-Le
E-Előre
H-Hátra
U-Ütés
R-Rúgás
Értelemszerűen az LE a le-előre rövidítése.

CHROMAX

Low Fireball: L,LE,E + U
Head Throw: H,H,H + U
Dash Attack: E,E,E + R
Slide: H,LH,L + R

CRUSHER

Uppercut: L,LE,E + U
Acid Spit: H,H,H + R
Ground Lance: E,E + U
Air Lance: L,L + U (levegőben)

CYBORG

Shoulder Barge: H,H,E + R
Flying Punch: L,LE,E + U
Air Fireball: E,E + U (levegőben)
Sweep Kick: H,LH,L + R

DEADLIFT

Low Fireball: H,LH,L + U
Teleport: E,E + R
High Fireball: L,LE,E + U
Up Fireball: L,LH,H + U
Sweep Kick: H,LH,L + R
Sword Attack: H,H,E + U

DETAIN

3 hit chaos: E,E + U
Headbutt: L,F + U
Sweep Kick: H,LH,L + R
Running Attack: E,E,E

GRILLER

Ground Bash: H,LH,L,LE,E + U
Slap Attack: H,E,E + U
4 hit Chaos: E,LE,L,LH,H + U
Slide Kick: H,LH,L + R

INSANE

Bat Attack: L,LE,E + R
Ice Ball: L,LE,E + U
Low Ice Ball: L,LH,H + R
Sweep Kick: H,LH,L + R

LOCKJAW

Missile: L,LH,H + U
Mid Air Missile: E,E + U
Headbutt: L,LE,E + R
Uppercut: H,LH,L,LE,E + R
LOADER Lightning: E,E,L + U
Headbutt: L,F + U
Ground Spike: L,LE,E + U
Leg Trip: H,LH,L + R

NECROBORG

Flying Punch: L,F + U
Lightning: H,H,H + U
Slide Kick: H,LH,L + R

ROOK

Double Punch: L,LE,E + U
Jet Kick: L,LE,E + R
Air Jet Kick: E,E + R (levegőben)
Fireball: L,LH,H + U
Lightning Kick: RRR
Jet Pack: H, hold H
Sweep Kick: H,LH,L + R

SALVO

Knife Throw: E,LE,L + U
Flame Thrower: L,LE,E + U
Slide: H,LH,L + R

STEPPENWOLF

Cannon: L,LE,E + U
Airstrike: L,LH,H + U
Guns: H,H,H + U
Swan Dive: H,E + R
Upper Cut: LE,F

SUIKWAN

Fireball: L,LH,H + U
Sword Dash: E,E + U
Air Dash: E,E + R
Slide Kick: H,LH,L + R
Samurai Spin: E,E,E,E,F

URIME-8

Ground Smash: L,L,L + U
Swan Dive: L,LE,E + U
Rolling Crush: L,F + R
Slide Kick: H,LH,L + R

VANDAL

Buzzsaw Attack: L,LE,E + U
Jet Kick: E,E + R (levegőben)
Slide Kick: H,LH,L + R

V1-HYPER

Fireball: L,LE,E + U
Head Whip: L,LH,H + U
Low Whip: E,LE,L + U

WAR

Barrel roll: L,F + U
Mid Air Barrel: L,L + U
Grenade: H,LH,L + U
Slide Kick: H,LH,L + R
Flash Kick: L,LH,H + R
Dash Attack: H,E + U

RELENTLESS

Egy hex-editor használatával az s????.lba file-t módosíthatjuk a következők szerint (az adott byte-ot 01-re kell átírnunk, kivéve, ha az másképpen van jelezve).

000B Holomap
000C Varázslabda
000D Varázskard
000E Gawley kürtje
000F Tunika
0010 Bu könyve
0011 Sandell medálja
0012 Egy üveg víz
0013 Piros mágneskártya
0014 Elves Club kék kártya
0015 Twinsen-azonosító kártyája
0016 M. Mie belépőkártyája a Teleport Center-be

0017 Proto-Pack
0018 Snowboard
0019 Pingvin
001A Gáz (99-re kell módosítani!)
001B Kalózzászló
001C Varázsfuvola
001D Gitár
001E Hajszáritó
001F Kulcs
0020 Egy üveg szirup
0021 Üres üveg
0022 Jegy
0024 Kávészsze

Egészségünk és a jetpack energiájának maximalizálásához nyomjuk le egyszerre ■ 'B', 'I', 'G' gombokat.

Koordinátáink megtekintéséhez nyomjuk le egyszerre a 'Ctrl'+ 'Alt'+ 'Bal Shift'+ 'F12' billentyűket.

SHATTERED STEEL

Harc közben nyomjuk meg az 'Enter'-t, gépeliük be a következő kódok valamelyikét, majd újra nyomjunk 'Enter'-t.

SMITE – Célpont megsemmisítése
GONZALES – Nagyobb lesz a sebességünk

FNORD
RATSNEST
DINGLEBERRY
BLIPPLEBLOOPS
BCUA
CGQ
GFY
KWAHAMOT
FISHHEADS
BUMSAUCE
NAPALMINTHEMORNING
EATMYSHORTS
KICKSOMEBUTT
BIGONES

PYROTEK
DOGAN
TINKERBELL
CHERNOBYL
CURVEDLINES
HARDCODE
STOOL

NUMBERCHANGER – Különféle fegyverek
TELEPORT – Elteleportál minket a lövöldözések területéről
IMOUTTAHERE – Küldetés sikeres befejezése

SHELLSHOCK

A kimentett játékaállításban (shock.gms) ■ következő pozíciókat írhatjuk át:

0002 Küldetés száma (01 - 25)
000A Lehetőséges páncélszám (00 - 06)
000C Páncélok száma (08 = 1, 10 = 2, 18 = 3, 20 = 4, 28 = 5, 30 = 6) – meg kell egyeznie az előző értékkel!
000E Sam-ek száma (00 - 04)
0014 Légítámadások száma (00 - 01)
0016 Energia (00 - 04)
001A Tölténykészlet mennyisége (00 - 04)
001E Hűtő (00 - 04)
0020 - 0023 Pénz 20 A1 07 00 = 500000 dollár
0024 - 0027 Pontszámunk
0028 - 0029 Találati pontosság – 64 00 = 100 %

WARWIND

Az 'Enter' lenyomása után használhatjuk ezeket ■ kódokat:
!THE SUN ALSO RISES – Az egész területet láthatjuk (Fog of War kikapcsolása)
!GOLDEN BOY – 5000 pénzt kapunk

Dino

SONY

márkabolt budán

PlayStation 49.990.-

legújabb programok
10.990,-Ft-tól !!

Bp, II.ker Margit krt 5/b

Egy igazán szórakoztató-elektronikai bolt:

316-2606 és 316-2402

Honfoglalás

Nem tudom, hogy olvasó tud-e róla, hogy idén ünneplhetünk őseink honfoglalásának 1100. évfordulóját. Nem csodálkoznék, ha nem tudna, mert médiánk egymással váltva hallgatták agyon ezt az apróságot. Valószínűleg a Tocsik név legalább ézerszer több alkalommal szerepelt bennük, mint mondjuk egy Árpád nevű fickóé. Ezt persze részéről érthetőnek tartom, hiszen a tömegkommunikáció urai teljesen el vannak foglalva a kis napi politikai tőkéjük kovacsolgatásával – Tocsik rulez, Árpádék meg le vannak... Persze az időpont azért csak feltűnt néhány embernek, mert azért megjelent néhány ilyen témájú könyvecske (bár az árakat nézve inkább motiválta őket a jó öreg business, mint holmi nemzeti öntudat), a Nemzeti Múzeum is szervezett egy östörténeti kiállítást Árpád népéről, satöbbi. Sőt, még a PC-inkbe is berepült egy ilyen témájú „multimédia taneszköz”. Erről már csak azért is szívesen karcintok egy-két kősa sort, mert az év elején én is eltöltöttem egy hasonló kreálmánnyal vagy 4-5 hónapot – életből, és így van szerencsém belülről is ismerni, hogy milyen kellemesen szórakoztatott időtöltés.

Nézzük először is a tartalmat. Hogy így elnéztem, a szöveganyag jelentős része a magyar őstörténet (pontosabban a honfoglalás és a kalandozások korának) két történetes doyenje, László Gyula és Györffy György publikációján alapszik, akik az elmúlt fél évszázadban szinte meghatározó – korzakkal foglalkozó kutatásokat. Az előbbi úr nevéhez fűződik rengeteg részletes lelet, rekonstrukció és néprajzi felismerés mellett az elmúlt évtizedek egyik legparásabb történeti vitát kiváltó fellelve, az ún. kettős honfoglalás elmélete (eszerint a magyarok két hullámban foglalták el a Kárpát-medencét); Györffy György pedig a korabeli krónikák forráskritikai vizsgálatait mellett elvégezte a Kárpát-medence IX-X. századra tett helynévi anyagának elemzését, és az így nyert adatok alapján próbálta meghatározni a törzsek és a törzsszövetségi vezetők szállásterületét az új hazában. A szöveganyagot támogatja még néhány lexikális jellegű mű, elsősorban életrajzi adatokkal.

Az első fő pont a *Hosszú vándorút*, amely a magyarság őstörténetét hivatott bemutatni a kialakulástól Etelközig. A laikus olvasó itt rögtön megismerkedhet azzal a ténnyel, hogy ahányan csak vizsgálták történelmünknek ezt a szakaszt, annyi féle elméletet is gyártottak a fehér foltok betömésére, kezdve a magyarok kialakulásának helyszínétől a társadalmi összetételig bezárólag. Elég jókat csuklottam a kettős honfoglalás elméletének – úgy mond – „kifejtésénél” (pont ezt a részletkérdést kellett kismúri abból a 4-500 oldalból, amit László professzor úr az utóbbi negyven évben kifejtett róla?!), de a legjobb rész mindenképpen a hét törzs nevének magyarzata. Na, ez igen. Ezt a könyvet biztos kiveszem holnap a könyvtárból, mert roppant kíváncsi vagyok, hogy az itt levő adatokat hogyan sikerült kiszámolnia a szerzőnek...

Honfoglalás és kalandozások: Ez három témára lett bontva, amiből az első az *Új haza meghódítása*. Ez szól az Árpádék által itt talált népekről (bár ebből a menüből az derül ki, hogy itt elsősorban szlávok éltek, csak az utolsó pontban esik pár kősa szó egyéb népségekről is – ami azért érdekes, mert pontosan a készítő forrásaként szolgáló könyvben Györffy György egy külön fejezet szentel a kérdésnek); Györffy fentebb említett helynévi kutatásának eredményeiről az Árpád-ház szállásrendjének vonatkozásában; a magyarok harcmódoráról; valamint a Kárpát-medence megszálásáról. A második téma az *Élelmód*, amely kép- és szö-

veganyagában kizárólag László Gyula '50 rajz a honfoglalásról' c. könyvecskéjéből áll. Ez a képanyag tekintetben többnyire szerencsés választás volt, lévén az ember vizuális lény – de ha abból indulunk ki, hogy esetleg egyesek színes monitorral is rendelkeznek, akkor akár ki is lehetett volna színezní a rajzokat (már volt szerencsém próbálni, egy nap alatt meg lehet csinálni egyet), vagy neadjisten esetleg el lehetett volna hirtetni néhány fotót is. A harmadik témakör a kalandozó hadjáratokat mutatja be 970-ig bezárólag.

Államalapítás: Ez a CD egyik legnagyobb része, ami eléggé meglepő, tekintve, hogy a címe 'Honfoglalás 896'. Géza fejedelem és I. István korának történetét, társadalmi és gazdasági berendezkedését mutatja be. Szerintem ez már abszolút nem tartozik a CD témájába, már csak azért sem, mert Géza fejedelemségétől egy teljesen új korszak vette kezdetét. Sokkal inkább megért volna egy másik misét önálló CD-n, vagy esetleg lehetett volna nyitni egy 'Árpád-házi királyok' c. kis opusznak.

Életrajzok: Található alfabetikus sorrendben az első három menüpont szövegeiben szereplő személyek rövidke életrajza, valamint az Árpád-ház családfája Álmóstól Álmós hercegig. Gondolom ez a menüpont lett volna hivatott pótolni az oly nagyon hiányzó indexet, ami mondjuk egy számítógépen feldolgozott szöveges állománynál szerintem azért manapság már minimális követelmény lenne. Arról meg nem is beszélve, hogy egy ilyen indexbe természetesen bele kellene férnie úgy a földrajzi neveknél, mint a nem közismert fogalmaknak is.

Források: A honfoglalás és kalandozások korával foglalkozó külföldi források. Ez nagyon jó, hogy rákerült a CD-re! Így legalább a 1. olvasó is láthatja, hogy mire hivatkozik egy adott szócikk szerzője (valha egy kereszthivatkozással alkalmasint át is lehetett volna rá váltani...). Az viszont nagyon nem jó, hogy így, „szűzen” kerültek rá. A két-magyar forrás saját koruk divatjának megfelelően regényes formába öntötték innen-onnan összeszedetegetett információikat, amit természetesen még tovább is színezték képzeletük szüleményeivel. Célszerűbb lett volna inkább a Képes Krónikánál követni (nem a CD-ről beszélék – még nem volt hozzá szerencsém –, hanem egy 1986-os könyvről!), ahol is a könyvnek talán csak a harmadát töltötte ki az eredeti latin szöveg fordítása, a többi részben hatalmas mennyiségű magyarázó jegyzet, valamint a krónika szerzőjéről és keletkezéséről körülményeiről szóló tanulmány kapott helyet. A sok lapozgatás miatt könyv alakban ugyan kicsit nehézkes egy ennyi jegyzettel ellátott forrást olvasni, számítógépen viszont rendkívül látványos és hatékony – lenne... Ugyanez a megállapítás vonatkozik természetesen az őseinkről szóló egykorú külföldi forrásokra is. A magyarázó jegyzetek hiányát igazán nem lehet arra fogni, hogy nem a rendelkezésre bőséges szakirodalom.

Utóélet: A krónikáinkban megőrzött mondák, valamint Árpádék hatása irodalmi nagyságainkra. Jó ötlet volt.

Képtár: A CD képanyaga, témakörök szerinti tablókbá szervezve. A képekhez tartozik egy 'leírás', ami inkább a szövegrészeknél található 'Eredet' megfelelője, hiszen túlnyomórészt nem tartalmaz mást, mint a cím és készítőjét, vagy éppen azt, hogy honnan lett scannelve.

Ennyit a tartalmi felépítésről. Gondolom kiderült, hogy nem vagyok elájulva tőle. A felépítésre is lettek volna jobb ötleteim, de a legnagyobb gond szerintem a szöveganyag válogatásánál volt. Ez szemléltetést úgy történt, hogy egy adott témával foglalkozó

tanulmányból valaki kiemelt egy apró részletet. Ki tudja, milyen szempontok voltak ennél mérvadóak – lehet, hogy csak szemelvényeket akart gyűjteni? (A rövidítés nem lehet indok, akkor már jobban jártunk volna, ha ez eredeti szövegből inkább kihagyja a magánhangzókat!) Az eredmény rendszerint az lett, hogy eredeti környezetéből kiemelt szöveg éppen egy logikusan felépített gondolatok közepén kezdődik vagy éppen végződik, vagy esetleg egy részletkérdést sikerült megvilágítani. Ez különös tekintettel a *Honfoglalás és kalandozások* c. fejezetre. Ennek a nagy része ugyebár az MTA 1984-ben kiadott tizikötény 'Magyarország története' I. kötetéből származik, Györffy György tollából. Szerény véleményem szerint, ez a X. századdal foglalkozó történelmi kutatás egyik legjobb, legteljesebb, legtömörebb és nem utolsósorban legolvasmányosabb összefoglalása. Ez a könyvben kb. 150 oldal volt, aminek a CD-re talán csak a tízed-huszada került rá. Nyugodtan be lehetett volna linkelni az egészet, kényelmesen elfért volna.

De ez még hagyján. Nagyobb probléma az, hogy az őstörténetünkben számos fehér folt van, amit a témával foglalkozó kutatók kénytelenek saját következtetéseikkel kitölteni. Námamost, más kutatók ezeket alkalmasint meg szokták cáfolni. Kicsit sarkítva úgy is fogalmazhatnánk, hogy ahány kutató, annyi elmélet; ergo annyi vitatott kérdés is. Sokkal szerencsésebb lett volna egy-egy témát több szempontból is megvilágítani, mint arra kitűnő példát szolgáltatott volna a készítőknél az életrajzokhoz használt lexikonjuk is. Ha például Györffyt és László Gyulát tekintettük alapnak, akkor jónéhány kérdésben szembe lehetett volna állítani velük legközelebbi kritikusait is (Kristó Gyula, Fodor István, stb.). Az megint egy más kérdés, hogy ez a szemeztető módszer erre sem alkalmas.

Ha már multimédiának nevezzük a CD-t, akkor esetleg némi videót is felpakolhatnánk rá. Jó, tudom, hogy a honfoglalás korából valamennyivel kevesebb filmhíradó maradt fenn, mint mondjuk a II. világháborúból, de azért lehetett volna gyűjteni. Volt ugyebár néhány rendezvény a honfoglalás kapcsán itt-ott; el lehetett volna koccogni mondjuk Visegrádra, ahol a várjátékok keretében egy ötvenesért mindenki kedvére lövöldözhetett rekonstruált íjakkal, megnézhetett egy eredeti alkatrészekből épített jurtát (a május 1-i megnyitót előtérbe pár nappal akár azt is, hogy hogyan épült); el lehetett volna menni Kaposmőrére Kassai Lajos lovászsáshoz, aki korhű öltözetben bemutatja személyesen is, hogy mire lehetett képes egy íjjal felsze-

relt magyar lovas, ha valaki a TS Sportvárosban látottakat filmtrükknek vette volna (oda egyébként mehetett volna az egész iskola is, mert az úr előszeretettel tart bemutatót középiskolásoknak); és így tovább.

Bonusz vidámságokat tartogat a CD technikai kivitelezése. Igaz ugyan, hogy a lemezen elfelejtették feltüntetni, de messziről ordít róla, hogy az MTB3.0-val követték el. Mivel ezt véletlenül van szerencsém egy kicsit ismerni, igen jól szórakoztam, hogy milyen csodálatos baklövésekkel színesítették a tartalmi hibákat. Mert az sicher, hogy a tesztelés egy pötytyet elmaradt! Kezdjük rögtön az elején, vagyis azzal, hogy a fontokat külön kell telepíteni. Ezt nyugodtan be lehetett volna építeni a telepítőbe is (ld. például a szintén MTB-vel készült Korongvilágot, amely gatlástalanul felinstallálja magának a BalloonHU.ttf-t). De ez csak egy apró kényelmetlenség. Az már egy kicsit nagyobb, hogy nem mindig sikerült tökéletesen a btx-állományok importálása (jó, ez mondjuk nem túl barátságos az MTB-nél, de meg lehet szokni). Ez jó esetben néha azt eredményezte, hogy a szöveg „belóg” a kezelőgombok alá vagy csak az utolsó sor fele látszik, esetleg az egész sor egyetlen betűből áll – rossz esetben meg azt, hogy a text fennmaradó része ismeretlen dimenzióba diffundált (az eljárást lehetne szabadalmaztatni 'szemelvényeztetés' szemelvényekből' néven). Nem értem azt sem, hogy minek kellett a kereszthivatkozásként szolgáló szavakat külön-külön újra beplace-elni (amikor a textben a simán kijelölhető), de ha már mindenképpen plusz munkát akartak csinálni maguknak, akkor valahogy el is kellett volna találni az eredeti pozíciót, mert így kicsit nehezen olvasható a dolog... A felsorolt hibákból egy-kettő még elmerne ilyen nagy mennyiségű szövegnél – na de hát ennyi?! és nem üti ki senkinek a szemét?

Lehet, hogy egy kicsit túl éles hangúra sikeredett a fenti néhány sor, de engedtessek meg, hogy mint egyszerű, mezei felhasználónak, meglegyen a magánvéleményem, mindamellett hogy tiszteltem bennük a projektba fektetett munkájukat. Tudom, hogy egy ilyen CD elkészítésénél elsődleges szempont a rendelkezésre álló idő (és persze a pénz), és gondolom a nagy kapkodás oka az volt, hogy a CD még a 1100. évforduló adta aktualitás miatt az idén készült, de szerintem a honfoglaló őseinkre való emlékezés jövőre is aktuális lesz. Meg jövő utánra is. A rendelkezésre álló szakirodalom mennyisége, az MTB lehetőségei és esetleg egy-két designer garantálná, hogy ebből a témából sokkal többet is ki lehetett volna hozni, mint egy ilyen szedett-vedett szöveg- és képgyűjtemény.

Köszönöm a figyelmet.

CoVboy

Honfoglalás



Készült a Honfoglalás 1100. évfordulójára

a várost. Meg egyébként is: nyomozom utánad a Társadalombiztosítás!

35. Akarod, hogy nyissunk egy vita-fórumot a helyijelírássról? Mintha ilyen téma már lett volna... Ahogy szabad a PCU-nak, úgy tilos az olvasónak. (Touché! gyk: Talált!) Okoskodás: a 35. oldal 5. sorában hiba van, de ezért nyilvánvaló, hogy nem vállaltok felelősséget.

OK. Igaza van, uram. Bocsánat, ha a törést okoztam volna, de megpróbáltam úgy mondni parodizálni a leveledet. Elolvastam a múltkor levelezést (pontosabban, ami a nyomdáig megmaradt belőle) és belátom, tényleg szerencsésebb lett volna, ha mondjuk irom, hogy 'a 64-es emulátoraid kissé egyhangúak'. Mostantól hadjuk a hejesírást! Franzba és így legyen ez mindig!

Okoskodás: a 35. oldal 5. sorában tényleg hiba van. Ha jól látom, akkor mintha ez egy reklám lenne. Yikes! (végigolvastam a 35. oldalt. Szerintem a lap nyomdahiba, úgy ahogy van.) Vigasztaljon a tudat, hogy nemcsak a van hiba. A múltkoriban egy reklámmal szövmötöltem, amíg a villámgyors PC számolgatta a shade-et, addig kinómban beleolvastam egy pár régebbi PCU-ba. Hát, mit mondjak – leltem egy-két gyöngyszemet, ami bőven befért volna a Lamer-rovatba. Például a Virgin-hírekben: 'elfelejt'. Nocsak. Amikor érdeklődtem a már nem túl tinédzser testtől az ügyben, a mondta, hogy a barátnője véletlenül félregépelte. Na, mondom, én teljesen biztos vagyok, a nem valami nagy dicsőség, ha a barátnőjének kell a Virgin-híreket írnia (ezt nem értette, kicsit lassú a flu), meg ilyen tyúkot meg kéne folytatni (ezt sem, bár élőszóban nem is jött ki, aznap nem volt egy túl jó napom). Miután az értékes leletet néhány prominens társával a Lajos orra alá dugtam, azóta tart egy emberkét, aki végigolvassa a cikkeket...

36. Márpedig a kritikám egy jó kritika volt. Ugyanis a CDU jó dolog, ami rajta van rulez, ami lemaradt, lett megfogalmazva! Hallottál te már olyan ellenzéki felszólalást, hogy: "Tisztelt kormány! Gratulálunk az elért gazdasági eredményeikhez, bölcs politikájukhoz, sikereikhez, ... stb... stb... Ezek után engedjék meg, hogy a csekély, de talán nem jelentéktelen hibáikra felhívjam a figyelmet, mint pl. ... bla-bla-bla" Márpedig ilyen emelkedett hangulatot kölcsönöz az első mondat!!! De ha akarod, file-okra lebontva részletezem & magasztalom a CD Ultra tartalmát, mondjuk 10 sör/50 file díjazásért.

Nem akarom. Viszont oszlassuk el egy apró félreértésedet. Semmi gond a volt azzal, hogy megírtad kritikai észrevételeidet, és pl. nem azzal, hogy megírtad a következőkre vonatkozó igényeidet is – ha a világ dolgaiba nem is szólatsz bele általában, ebbe véletlenül igen (gondolom, a Lajos ezért is intézett körkérdest ez ügyben). Ráadásul jórészt én is egyetérték veled az esetek egy részében, és hidd el, hogy a illetékes illető kezébe nyomom a papiruszaidat, de 1.) amíg a CD Ultra nem napi kiad-

vány, a kell minden nap 64-es emulátort kérni a következőre; 2.) ha az összes kívánságodat teljesíteni akarnánk az igényelt terjedelemben, akkor nem csak a következő, hanem a következő száz CDU is teli lenne, arról már nem is beszélve, hogy rajtad kívül még van igénye párezer egyéb embernek is, amelyek nem biztos, hogy találkoznak a tiédde; 3.) hogy a válaszoltam a leveledre, annak az is oka volt, hogy a CD Ultra készítőinek felhívjam a figyelmet az igényeidre (ha valami fatális véletlen folytán a kéziratod mégsem jutna el hozzájuk); 4.) ha a stílus nem tetszik, ahogy válaszoltam, akkor sorry. Elismerem, hogy általában kissé öncélúak a válaszaim, már amennyiben elkalandozok a témától, időtlen szövegeket fabrikálok, ugratom a levélíró, stb. – valamivel nekem is szórakoztatnom kell magam, amíg teleírom a pár hasábot. Mé, nem szabad? (Azt, hogy itt mi szabad, meg mi nem, pontosan szemlélteti a Ponyvaregény-idézet a múltkor levelezésben (utánvéttel még kapható!) pedig most meg vagy sértve, akkor tényleg nem értjük egymást, de remélem vigasztal az az ígéret, hogy én többet a bűdös életbe nem válaszlok neked egyetlen leveledre sem. Csók, anyu.

Szia CoVboy & PCU csapat! Szavazataimat a rovatokra beküldtem, de úgy gondolom, hosszabban is ki kellene fejtenem egy-két dolgot. Tehát: A címlap OK. Ja. Különösen a #7. Az nagyon ott a spiccen.

Az impresszumban az sokkal jobban mutatna, ha azt hirdetének meg, hogy a következő szám mikor jelenik meg, az előző helyett. Na igen. Ancient impresszumokban ez is szerepelt, de mivel ezt kevésbé sikerült eltalálni (bár – igen diplomatikusan – az évszám nem volt ott), a Kunci a múltkor megpróbálta kicsit poénosan megközelíteni a megjelenés időpontjának kérdését (legalább egyszer eltalálta). Vigasztaljon a tudat, hogy az úgy már közel jár a megoldáshoz. Találtam ugyanis egy Nostradamus nevű munkanélküli pofát, a haladéktalanul beajánlottam a Lajosnak. Jövőre már itt dolgozik. Hacsak nem tesz jobb ajánlatot neki a Meteorológiai Intézet. Az Adult-rovat is minék? Ne haragudjatok, de vannak nálatok jobb szexlapok is (Playboy, Hustler, stb.) A helyén el tudnák viselni egy játékleírást.

Húha! Akkor nem írom le a neved, mert a dühöngő tömeg egy lincseléssel még megsértené a személyiségi jogaidat. (De a Playboy tényleg jobb. Volt.)

Ha már olyan kevés a színes oldal, akkor legalább azon játékleírások, és ne hirdetések legyenek.

Hát ezért a véleménynyel abszolút nem vagy egyedül, a és egy kis problem. Mivel a ár miatt a szí oldalak száma mostanában konstans (pillanat, szolgálatai közlemény: Lajosom, ezt húzd már ki, ha ez a szám végig monokróm lesz... Hé! a zárójelet!), a hirde-

téseket viszont már a illetékesek egész évre előre el szokták passzolni, ezen nemigen tudunk segíteni. Különösen akkor, ha a színes hirdetésért majdnem a dupláját fizetik. Egyébként ha a Lajos helyében lennék és muszáj volna körkérdest rendeznem, inkább arról faggatnám a közvéleményt, hogy hajlandó lenne-e 40-50 Ft-tal többet fizetni az újságért, ha végig színes lenne. Az igenítő választ természetesen csak akkor lehet elfogadni, ha a t. megkérdezett ehhez azonnal mellékelte is a jövő évi előfizetését a módosult illetve Tamáron. Az utcai terjesztésre kerülő példányokban pedig maradnának a fekete-fehér oldalak. (Mérme? Azé, mert nem éri meg árat emelni, ha a fogy. ár fele a terjesztőnél csapódik le.) Nem is lenne különösebb technikai akadály. Hm. Meg is pendítem a Lajosnak, ha valamikor a járok. Szűzmária! a egy arra kel volna járnom! Se baj. a találtam egy karácsonyi üdvözlőlapot, amit mindenképpen a fogok ide scannezni. Egy képet meg lehet húzogatni addig, amíg ki nem tölti a megfelelő helyet. Ezért jó egy kép. Vagy kettő. Dióhéjban egyelőre ennyit a újságkészítés műhelytitkairól.

Szega CoVborka-e! Gondoltam írok. Már régen írtam és kívánsí vagyok, hogy tudok-e még, mivel a főiskolán ilyenrel nem terhelik az embert. Most a PC Ultra (micsoda ostoba név! Mire váltál? En találtam ki két éve...) Lehetne PC-papír, PC-szabadság vagy PC-ACE (e.: piszi-áccse) is) nr. 9. száma lappang előttem íhletőként.

A News-rovata elég rövidke lett, de legalább nem csak a játékok felsorolásából áll.

Az Adult-rovat egyre dögösebb, bár még mindig kevés a kép és sok a riza. Nekem amúgy sem elég perverzek ezek a CD-k. Sehol egy helyes 11 éves lány vagy egy 50-es lakkszerkós domina. Áááá. Ezt a Ruszit sem bírom.

Na, legalább egyezik a izlésünk. Már nem a Rusziban, a lánykákban. Bár én már nem a a a a a használt vénlányokat. Nekem a 11 éves egy kicsit sok.

No, ez tán egy galandjáték leírása következne, hadd ne mondjam, kitől. A CoVboy posta még kiyály, de cikkeket ne írjal, mert nem vagy egy egyhetvenöt. (Esetleg falura: Hancu TEam)

Kösz. Egyébként tudta-e, hogy ha a ló nincs, jó a számár is? Több nap, mint kolbász? Mindenütt jó, a legjobb otthon? ...

Cannot use Preferences, mert a most abortusz (Illegal Operation). ABCDEF:GHIJKL valamelyik.DLL miatt (keress egyet, biztos van pár) System will shutdown, mert a felhasználó nem idejében shutolt up.

Részletek érdekelnek? (Úgy tűnik, a Win95-verzióm még a egészen tökéletes.)

A többi része immáron elég 'CoV'-os, bár ez a sok okoskodó rovat nem hiányzott.

Na, a Posta az CoOL. (Menő vagyok, hogy így írtam?) (Nagyon.) Bár a Bravo-é még mindig jobb. (Csak a viszonyítási alapot kellett megtalálni... Ja, várjal, a bravo itt egy újság, egy üdvözlőlap vagy egy bérnyilkos? Mert bizonyos esetben -ozni kell.) "19 éves lány vagyok. A múltkor néztem a Micimackót, és nagyon felizgultam. Isteni volt. Lehetek terhes?"

Nocsak. a is van adult-rovat? Egyébként korrekt a kérdés. Kíváncsi volnék, mit válaszoltak neki?) 1-et értek a sok hözöngő levélírókkal, akik szapulják a PCU-t. Mindenben (majdnem) igazuk van.

De a CDU aztán vitte a prímert igénytelenségben. Ott van az összes CoV-anyag. Hát persze. Nem volt azokban a CoV-okban Getto posta és CoVboy rajzok??? He?! (Párszor ilyen is volt. Ott minden volt. Bár kicsit ködösen emlékszem a részletekre. Tiszta Vidámpark volt itt minden. Volt.) Tényleg! A Gettóval mi van? Eltörték a kezét? (El bizony. Így jár, a csak a gigáját hozza magával a sörözőbe.)

Elkezdtem kutatni valami jól menő céget, ahol elhelyezkedhetnék szakdolgozat készítése céljából (is). Mivel jövő ilyenkorra be kellene adni valami ílyesmit. Nos... nem mondanám, hogy kapkodtak értem. Igaz itt csak egy Matáv-kirendeltség van, ami úgy nagyobb, mint (3 emelet) tünik, kint a város szélén. (Kár, hogy nem kórház. Sová doktornál meg tudtam volna tenni valamit érted. Például úszhatnál a spirituszban naphosszat, mint szemléltető eszköz.) Te nem tudnál beajánlani egy intelligens, mindenhez értő, (viszonylag) fiatal srácot valami ismerősödhöz? Havi 40 rugó nettó elég lenne kezdőnek, igaz, ennyiért nem dolgoz-nám agyon magamat.

a megadott paraméterekből ugyan nem ismertem rád, a mivel még emlékszem rád a Copmuter Világ-ból (ha a nem tudná, a egy újság volt, amit a Lajos megvett; később fuzionált a CopFater Világgal és most 'Zsaru' címen jelenik meg), leveszem a szívem a kezemről, és a munkaközvetítők szokásos 2.000 Ft-os tarifáját adok egy-két tippet. (Na jó, a van 10% kedvezmény, szóval kettőt a vége.) Jöhetnél mondjuk hozzám köztisztasági technikusként, mert perszívóni kéne meg levinni a szemetet. 40 rugó nettó? Akkor a nem jó, nálam a technikus társadalmi munkában dolgozik. Menjél inkább soförnek az információs autósztádára. Milyen csini kis szakdolgozat lesz, a ilyen sületlen kifejezésekkel a Mellék esetleg szedhetnél (információs) autósztáda-díjat is. Ja, hogy dolgozni nem akarsz? Igazad van, azt nem is szabad. Akkor már csak egyetlen valaki segíthet rajtad... Ha megjósolod, hogy mikor jelenik meg a következő PCU, be-dughatlak a Lajoshoz.

Anyámék meg folyton a nyelvizsgát erőltetik, de hát sajnos hiába tanították 10 évig, ha nem jegyeztem meg. Különben is, mondd meg nekik te, hogy mit ér(sz) vele az ember, ha tud angolul.

(Majdnem annyit, mintha magyarul tudna.)

Nem is értem, te miből élsz, ha sose dolgozol?

(Azt én se, de biztos belehalnék, ha dolgoznom kellene.)

Megint 2 példányt küldtetek az újságotokból. Gondoljátok, hogy így jobban tesszük?

(Nem) ■ ■ ■ Lajos trükkje arra ■ ■ ■ esetre, ha mondjuk legközelebb nem kapnál egyet sem.)

Egyszer már sirtam a Lajosnak, hogy miért van az, hogy mindig 2 db jön, az előfizetésem meg fele annyi idő alatt lejár, mint amennyire befizettem... (Darab-darab, nem? Meg a remittenda is kevesebb.) "Ááá... hehe... ez csak adminisztratív hiba, amit már korrigáltunk, hehe" írta. Dobjátok el azt a számítógépet, amin a nyilvántartásokat van! Lehetőleg ebbe az irányba, mert már nagyon unom ■ 486-ost, mono VGA-val, meg kis vinyóval.

Lajosom, ez egy hirdetés. Írjad: "486/mono VGA/kis vinyó konfigurációt 286/1MB/CGA/40MB HDD kiépítésre cserélném." Megvan? Te figyelj, nem csíped meg? Azt lenne jó kibuliznom, hogy fogadjon örökbe a Tocsik Márta. Utána meg ■ biztonság kedvéért hozzámehetne a Zemplényi Györgyhöz. Látd, neked mennyi eszed van, hogy nem akarsz nősülni...

Akarok én, de eddig mindegyik jelöltemnek ■ volt az első kérdése, hogy mennyit keresek, mert ő x-et. Mivel x mindig nagyobb volt, mint nulla, ez azt jelentette, hogy neki keresnie kell, nem csak úgy spontán van. (Hát arról meg nem is beszélve, hogy halván ■ x-et, mindig fel kellett tennem ■ kérdést: naponta?)

Ismered? A rendőr odamegy a fiához:

– Mi van a kezében, fiam?

– Nagyító.

– Nem azt kérdeztem, kitől kaptad. Jaj! Ez így jó is lesz zárásnak erre az évre. Bescannelem a karácsonyi üdvözlőlapot, és már kész is vagyok. Ja, most látom, hogy ■ ■ ■ maradt hely. Nem baj, úgyis adult kép volt, ■ meg nem az a rovat. Bár, ■ megígérted, akkor legyen. (Megvan?) Na KKÜ meg BUÉK mindenkinek. Aztán nem beesni szíveszterkor a villamos alá.

Pardon, itt vagyok megint. Most telefonáltam a Lajosnak, hosszú történeteket énekelendő arról, hogy miért is nem adtam már le egy hete ezt a két szerencsétlen oldalt? Egészen boldog voltam, hogy túlvagyok rajta. Hát erre nem kitalálja, hogy akkor írjak legalább még egyet, mert dupla PCU lesz?! Mennem kell valami scannelni valót keresni...

Na tessék, milyen dizájnos kis darab! Narancssárga levél:

Nagyon örülök, hogy újra vagy, és nem Ubolyka vezeti ■ levrovt. Viszont nagyon sajnálom azt a 8-9 oldalnyi levelet, amit Neked írtam, és gondolom nem kaptad meg. Egyébként a sört megkaptad? (Nem, sajnos azt sem.) Valamit a mai napig nem tudok megérteni: miért kellett a PCU? Miért nem maradhatott a CoV? Szóval ezt le tudnád írni?

Le. De asszem ez egyszer már

meg történt. Lajos reménybeli hirdetőinek egy jó része közölte, hogy nem óhajtának Commodore-os lapban hirdetni – ■ CoV-ot pedig mindenki az egykori jelentése szerint értelmezte. Egyébként szerintem tökmindegy, hogy hogy hívnak egy újságot. Alternatíváként én felvettem, hogy nevezzük esetleg "Bélának", de senki ■ ■ ■ értette, hogy az milyen frappáns. Az adult rovatot így tudom elképzelni. Nagyon jó volt. Folytatni!

Nem tudom mi a jó benne, de biztos folytatva lesz, mert az a nagy többségnek tetszik. Adultról egy történet. Lajosunk szépen kiöltöztve bókliázik a Comfaien, teljesen belefeledkezve az információs labirintusba. (Ha országútban van, akkor labirintusban is lehet ilyen marhaság.) ■ ■ ■ maga sem tudja, hogy hol is kellene ■ kalapozást kezdeni, ■ bináris keresés elve alapján betér minden kisútba (vagy ez "monáris" keresés lenne?), hogy a véres kardot (modern korunkban ezt ■ szerepet egy PCU tölti be) felmutatva hirdetésre bírja Dollárpapáikat. Az összes Dollárpapa rendkívül megfontolt üzletember: elmélyülten belelapoz az újságba, akárhol ugyebár mégsem hirdet. Gondolom, azt már mondanom sem kell, hogy egytől-egyig mindegyik azon az oldalon csapja fel, ahol egy formás női s*gg mosolyog a t. olvasóra. Igaz, hogy a maga nemében rendkívül bájos, de mégiscsak egy s*gg. Reakció (kivételek nélkül): "Köszönjék szépen, de ilyen újságban nem kívánunk hirdetni." (Még jó, hogy ■ ■ ■ olvastak bele, akkor esetleg még le is nyomták volna ■ Lajos torkán.) Ennél már csak az volt jobb, amikor mindenki kedvenc software-gyártójánál meglátták Kunci egyik nagyszabású címlapját, ■ maga 50-60 dpi-s valójában: vidáman iszogató csavargók a külváros valamely garantáltan osztályon aluli szeszmerő egységében. Felirat: "Microsoft Home. Szoftverek otthonra!"...

Van ugyebár ez a "demokratikus szavazás". Az eredményéről mikor értesül az olvasó?

Szerintem soha. Régi trükk, a Lajos tőlem tanulta. Ha valami/valaki nem tesszik/unalmas/stb., kámforrá válik. Aztán lehet rá hivatkozni, hogy a népharag elsőpörte...

Ha jól számolom az évben még 4 PCU-nak kell még megjelennie. Most ne gyere ■ dupla számmal, rém shitek voltak... Gondolom 4 újság úgysem fog megjelenni, szóval mondjuk 3 helyett kiadhatnátok egy baromi nagy összevont számot. Úgy 180 oldalasnak tudnám elképzelni, és ha ebből 40 oldal hirdetés, még akkor sem lenne semmi negatív véleményem.

Hogyisne! Hogy a Lajos kitalálja, hogy írjak még 5-6 oldalt?!

- Nem tudom említette-e már valaki, hogy Commodore-demók is legyenek a következő CD Ultrán.

A jó életbe! Tudtam, hogy megint előbukkan valami sötét bugyorból egy levele!

- Az Internetről: nem az lett belőle, aminek indult. Hatalmas szellemi felszabadításnak képzelték el, ehelyett a szerzői jogok megtestesítője lett. Egyre több az olyan archívum, ami a szerzői jogok megsértése miatt már zárva. Világmeleti szőlásszabadságnak hitték, ehelyett egyre több állam állít fel "állami Internet" határokat. Ingyenes használat helyett előfizetési díj, hirdetési & reklámfelület, vállalatok & kormányhivatalok kommunikációs kiszolgálója, minden elképzelhetőnél hatékonyabb cenzúra megtestesítője, mintsem a korai naiv felhasználók álmainak megvalósítása. A java még most jön, amikor külön leszabályozzák. Hát: kár érte. Emléket megőrizzük. AMEN. Hát érdekes egy nézőpont, lehet- ■ csevegni róla. Én viszont épp' ■ imént ígérted meg neked, hogy többet a bűdös életbe' nem válaszolok neked, és vajon tudja-e, hogy az ígéret szép szó, ha megtartják úgy jó... (Megjegyzem, most már engem is kezd idegesíteni ■ a rendszertünet.)

Egy érdekes fenyegetés egy győri olvasónktól:

Ha nem válaszolsz, beárullok ■ Lajosnál+nem fizetek elő.

Nocsak. 1.) Asszem erre a levélre (illetve a benne feltett kérdésekre) a múltkor már válaszoltam. (De ■ is lehet, hogy nem. Rend ■ lelke mindennek. Kivéve ■ környezetemet.) 2.) Ha nem fizetsz elő, beárullok a Lajosnál+nem válaszolok. (Szemet szemért...)

Nemrég Ubolyka kollégának is kifejtettem, hogy árnyalatokban finomabban is lehet ábrázolni, mint fekete-fehér (igen-nem) szélsőségekkel. Ezért az újabb közvéleménykutatáshoz is mellékelek kommentárokat.

Játékismertető-készletek

– sokadszor írom,

hogy az

elő-

re elolvasott poénok után már nem tartom élvezetesnek a játékot. Tehát ellene vagyok a hosszú részletes leírásoknak. Hasznos lehet viszont ■ rövidebb teszt, amelyben szerepel ■ jelleg, az értékelés, hardverigény, stb. szempontok a beszerzés megfontolásához.

Rendben. Megszívlelendő. Egy másik tippadó hozzátette azt is, hogy ha már muszáj trágya játékról írni, akkor esetleg lehetne 3-4 darabot tenni egy oldalra. Az sem egy rossz ötlet.

Microsoft-dolgok – NEEEEEE!!! (El-lenszenvem főként a Windows működéséből táplálkozik.)

DEEEEE!!! (Adnak kicsi pizt Lajának!) Egyébként nem szabad ilyen negatívnak lenni: nem azt ■ nézni, hogy már megint összeomlott, hanem azt, hogy előtte viszont milyen sokáig volt talpon.

CoVboy Posta – csakazértis! Demokratikus szavazást hirdettek, nem? Vagy csak annyira gondolták komolyan, mint országunk vezetői? (Na nem, annyira azért nem.) Egyébként a közhangulat ismeretében nem számított arra, hogy eltűnik a lapból, de egy oldalt elegendőnek tartok – közérdekű, ■ számítógéppel és a lappal kapcsolatos levélrészletekkel. Az ettől független hülyeskedésre esetleg lehetne egy külön lapot indítani az igénylőknek. (Mondjuk ez inkább történelmi visszatekintés, a Nr. 9. levelei a témánál maradtak.)

Egy oldal?! Hohó, itt van az én emberem. Be is fejezem, most azonnal. Van még ugyebár a kis képeslap, amivel egy pápai olvasónk kíván nekünk (meg nektek) egy csomó decemberben szokásos kívánnivalót. A lánykával kapcsolatban azért megjegyezném, hogy elég halvérű lehet, hogy ilyen lenge öltözetet visel így télvíz idején. Kár, hogy V2.0 verziójú Posta került ide, mert ■ kép így túl nagy lett, és látjátok mi van rajta. A V1.0-ban még 4x2.5mm volt a mérete, gondoltam, ■ lesz ■ én karácsonyi ajándékom, amit a fenyőfa alatt majd kellemesen elbogarászhattok – de hát semmi sem tökéletes... Még egyszer már nem köszönök el, mert nincs rá idő. Most szólt ide ■ Lajos, hogy tíz percen belül itt van, várjam meg. Nekem pedig most marhára más dolgom van bárhol máshol – még mielőtt ötletei támadnának ■ még hiányzó oldal betöltését illetően...

TWIN PEAKS OF BALATON



APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 200,- Ft + ÁFA = 250,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni. **ELŐFIZETŐKNEK AZ ILYEN HIRDETÉS INGYENES!!!**

Kereskedelmi jellegű hirdetések:

Szavanként 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki pl. saját fejlesztésű sw-t, vagy hw-t (pl. cartridge-eket) kínál eladásra. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig ■ székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni (14/1993 IKM rendelet ■ belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).

Egyéb szolgáltatások:

Feladó: _____



Előfizető vagyok ☐

Nem vagyok előfizető ☐

Előfizetői azonosítási számom: _____

Bélyeg helye,
vagy zárt
borítékban
kérjük
elküldeni

COM-WARE Kft.
PC ULTRA
SZERKESZTŐSÉGE
BUDAPEST

Pf.: 363.

1519

Expressz (a következő nyomdába kerülő lapba biztosan bekerül):
120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár;

ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár;

Keret: 100 % felár

A hirdetési díjat Belföldi Posta-utalványon kérjük feladni. Ezt követően ■ hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben kérjük elküldeni.

Eredeti PC CD-k olcsón eladók. RED ALERT, SCREAMER 2., SYNDICATE WARS, NETWORK RALLY, F22 LIGHTNING, ALBION, GENE WARS. Tel.: (06-20) 271-100

Eladó 3 hónap teljeskörű Datanet Internet elérés 15.000,- Ft-ért, egy hónap teljes körű Elenderes CD-vel 4.000,- Ft-ért (Unlimited Lehet!) és egy külső 14.400-as Practical Peripherals Faxmodem 16.000,- Ft-ért. **Pelyhe Szilárd, 275-7049.**

Eredeti PC CD-k eladók. Red Alert, Screamer 2., Broken Sword, F22, Albion, Syndicate Wars, Diablo, Roadrash, NFSSE, Gene Wars, Dungeon Keeper... stb. **Sándor Attila**, Budapest, IX. Bakáts tér 2. l/6., Tel.: 2-178-812. Érdeklődni: este 6 óra után.

486 DX4-100, PCI-16 MB RAM, + 1 MB PCI VGA + 540 MB HDD + 16 bites térhangzású hangkártya + 2400/9600 data/FAX modem + 6 x CD-ROM + 14" color SVGA. Irányár: 148.000,- Ft. Tel.: (06-22) 301-067 (hétvégeken).

PC-sek figyelem! CD-s játékaimat nagy választékban olcsón eladom. Cím: **Kassai Károly**, Újfehértó, Puskin 14., 4244.

5x86 P75 133MHz + 8MB RAM + 270 MB HDD + 14" color SVGA LR + 2x CD ROM + 512 KB VGA + Sound Blaster + G-Force joytisk + egér + hangfalak + Castles 2, Capitalism CD. Ár: 119.900,- Ft. Tel.: (06-22-319-474 - **Szabó Barnabás**)
Csak egyben!



COMPUTERBONTÓ

Cím: 1072 Budapest, Klauzál u.32.

Tel.: 267-9560, 267-9561

Nyitva: Hétfő-Péntek 10-18h, Szombat 9-13h

**Új és használt
számítástechnikai beren-
dezések, alkatrészecskék el-
adása-vétele. Elfekvő és
leselejtezett készletek
nagy tételben való meg-
vásárlása. Használt, mű-
ködő computerek!!!**

PC-CD GAME KLUB

Szeretné a legújabb programokat otthonában kipróbálni ?

Szeretne 10-50%-os kedvezménnyel CD ROM-ot ➔ JÖJJÖN EL!
vásárolni ? ➔ NÉZZEN BE!

Szeretne pénzt kapni megunt CD lemezeiért? ➔ HOZZA EL!

➤ CD-ROM ÉRTÉKESÍTÉS, ADÁS-VÉTEL ◀

Cím: 1084 Német u. 21, ■ Horváth Mihály tértől 50 m-re

☎ : 1145-197 NYITVA : H-P: 10-18 SZO: 9-13

HARDWARE SERVICE! Bró Zoltán, 1123 Bp. Győr út 1. l/12. Nyitva: 11-19 óra.

PC, 3 miga, Cb4, videomagnó és kamera JAVÍTÁS, szerel. és kábeltele. tartozékok.

Telefon: 06-20-348-246, Fax: 175-10-24

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem ■ következő kiadványokat ☐ utánvétellel ☐ csekkes előrefizetéssel

... pl. Évkönyv '93/94 (Ára: utánvétellel 448,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 200,- Ft)
 ... pl. PC-s játékok 3. (Ára: utánvétellel 649,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 200,- Ft)
 ... pl. PC ULTRA 1-6. együtt. (Ára: utánvétellel 700,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 500,- Ft)

... pl. Computer Világ 1995-ös évfolyam (Ára: 2.926,- Ft helyett csak 1.200,- Ft)
 ... pl. 37 CoV-ból álló újságsorozat - 4 évfolyam (Ára: 5.128,- Ft helyett csak 1.200,- Ft)

☐ A megfelelő helyre egy 'X'-et kérünk tenni!

Elő szeretnék fizetni a PC ULTRA c. lapra. Kérem, hogy részemre

.... db. előfizetési csekket küldeni szíveskedjenek:

☐ negyedévre (594 Ft) ☐ félévre (1.188 Ft) ☐ 1 évre (2.376 Ft)

Meg szeretném rendelni kedvezményesen ■ CD ULTRA c. CD-s kiadvány megjelölt számát/számaikat. Kérem, hogy részemre db. csekket küldeni szíveskedjenek:

☐ CDU 96/1 (megjelent) ☐ CDU 96/2 (megjelent) ☐ CDU 1997-es évfolyama (4 szám)

Szavazataim (I/N, oldal) ■ PCU rovataira (beküldési határidő: 97. 01. 15.)

CoVboy Posta: <u>I, —</u>	Made in Hungary: _____	3D rovat: _____	Hardvergödés: _____
Hosszú lélegzetű, teljes játékfelelő: _____	Microsoft HOME: _____	Demológia: _____	Lamer rovat: _____
Rövidebb játékmertétek, játékteszt: _____	Microsoft NEWS: _____	Decibel: _____	Party report: _____
Ismeretterjesztő CD-k bemutatói: _____	Elsősegély: _____	User rovat/programozói tippek: _____	Javaslataim új rovarokra: _____
	Adult rovat: _____	Internet rovat: _____	
	NEWS: _____	Win'95 tippek: _____	
	Virgin hírek: _____		

Help! Parancssoros (Command Line) .XM lejátszót keresek SB Pro-hoz. Olyat, ami DOS parancsot is tud "kezelni". Lásd Dual Mod Player. Shareware vagy Freeware legyen! Nagyon sürgős! Németi László, 1148 Budapest, Jerney 70. X/64.

Egyéb

A1200 és Turbokártyát keresek kompletten vagy külön is. Csornáth Zoltán, Budapest, Dálnok u.5. 1171, Tel.: 256-1740.

FIGYELEM! Eladó Amigához egy 5 1/4-es külső drive 2.400 db. lemezzel és lemeztartókkal. Gyűjteményem csak egyben eladó. Ár: 20.000,- Ft. Tel.: 133-8269. Cím: Matskassy Ákos, Budapest, Baross u.112., 1082
 Eladó! Amiga 1200 (PC házban) + RCA 120 memóriabővítő + 1492 multisyncron monitor + egér + joystick + szakkönyvek + egy Scart kábel. Rabóczki Róbert, Eger, Faiskola u.6. 4/50, 3300. Tel.: (36) 320-544.

Keresem 64-re a köv. proggykat: D.M.C., Myth, Last Ninja 1-3, Pirates!, Betrayal és hasonló Cool játékokat, vagy demokat cserére vagy csak 1 másolás erejéig. Deák Attila, 1156 Bp. Nádastó park 5. V/32. Lehetőleg Bp-i legyél, hogy személyesen intézhessük a dolgokat!
 Eladó AMIGA 500 (1 MB) + Scart kábel + mouse + joy + lemeztartók + 400 lemez, a legjobb programok. 39.000,- Ft-ért. Tel.: 204-9826.

Szavazz ■ rovatokra!
 Folytatódik ■ demokratikus szavazást, mely alapján ■ szeretnénk eldönteni, hogy mely rovatok maradjanak, melyek térjenek vissza, ■ esetleg milyen új rovatok indítását látnátok szükségesnek. A rovat mellett elsőként I/N betűt várunk (igen/nem) aszerint, hogy támogatjátok-e az adott rovat fennmaradását, vagy sem, mellette pedig egy számot, egyfajta javaslatot, hogy mekkora legyen oldalban ■ adott rovat javasolt minimális terjedelme. Pl. valahogy így:
 xxx rovat: I, 2
 zzz rovat: N
 Értelemszerűen, ha N-t írtok, vagyis a rovat ellen tesztetek le voksotokat, úgy nem kell oldalszámot írni. Új javaslatokat az utolsó 3 sorba kérjük beírni.

Végleges eredményhirdetés a január végén megjelenő számunkban várható!

AMIGA 1200 és TURBOKártyát keresek. Külön is. Zoli. Tel: 256-1740.

Keresem megvételre ■ alábbi könyveket: Commodore Plus/4, C16, C64 START!, Spectrum Játék és Program 1. Vátszonyi Kálmán, Tokod, Vajár út 14., 2531
 C-64 játék és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és válaszborítékot kérek. Bátor Lajos, 1191 Budapest, Corvin Krt. 4. V/76. Tel: 282-35-35

SÍRÁS

Nyers CD-vel együtt:

1.700 Ft

Ha a nyers CD-t Te hozod:

400 Ft

Visszaesőknek 10 év ill.
 10% kedvezmény

Vidékieknek jó megközelítési lehetőség (Kelenföld Pu.) és további kedvezmény!

Telefonos egyeztetés: 205-68-66,
 06-20-271-160

CONET SOFT
 Számítástechnikai és
 Szolgáltató Iroda



Budapest.
 1119. Hadak útja 2.
 e-mail: conet@hungary.net

Az árak ■ áfát nem tartalmazzák!

Ready

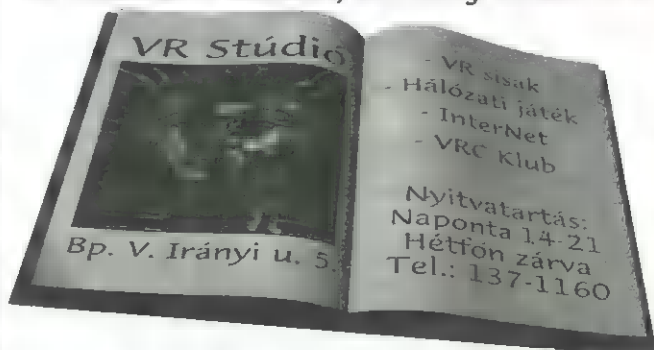
COMPUTERS KFT

Bp. V. ker. Vadász u. 36.
 H-P: 9.30-18 Szó.: 9-13
 Tel.: 131-05-18, 111-66-96
 Fax: 111-66-71

READY OPTIMAL 72.900 Ft + ÁFA
 AMD K5-100, PENTIUM INTEL TRITON
 VX 256 KALAPLAP, 8MB RAM, 850MB
 HDD, PCI VGA, 1.44 MB FDD, BILL.
 14" TARGA LR NI MONITOR 36.850 Ft + ÁFA

Konfigurációink működés közben
 megtekinthetők üzletünkben. Igény esetén
 bármilyen gépösszeállítást vállalunk.

HA BELÉPSZ A KLUBBA, INGYEN JÁTSZHATSZ!



KLUBTAGSÁGI KÁRTYA 1500 Ft

Microsoft Home sorozatból

Ancient Lands for Windows	4 996,-
Autoroute Express Europe / Close Combat 6	6 400,- / 4 996,-
Cinemania for Windows 1996	4 996,-
Composers Collection for Windows	7 996,-
Dangerous Creatures for Windows	4 996,-
Dogs for Windows	4 996,-
Encarta Encyclopedia for Windows 1996	8 200,-
Encarta World Atlas 97 for Win95 (Uj!)	8 400,-
Flight Simulator 6.0 for Win95 CD (Uj!)	9 400,-
Helibender for Win95 CD (Uj!)	6 600,-
Magic School Bus sorozat	
Earth for Win. / Human Body	6 600,- / 6 600,-
Oceans for Win. / Solar System	6 600,- / 6 600,-
Monster Truck Madness	6 600,-
Neverhood for Win95 (animáció)	8 400,-
Music Central for Win95	6 600,-
Oceans for Windows 1.0	4 996,-

Nyelvtanító programok, szótárak

Asterix, az angoltanár 2. rész	5 400,-
Angol-magyar műszaki és tudományos szótár CD-n	15 400,-
Angol-magyar "Ország" nagyszótár CD-n	15 400,-
Angol-magyar, magyar-angol hangos szótár CD-n	7 900,-
Angol-magyar számítástechnikai szótár	5 900,-
American Heritage Talking Dictionary	3 900,-
ClipDIC English 1. / 2. (CD angol „beszédértés”-hez)	5 900,-
ClipDIC Business English (CD üzleti angol)	7 400,-
Hatnyelvű hangos szótár	3 120,-
Learn to Speak English / French / German / Spanish	21 400,-
Manó Angol (nyelvtanító program gyerekeknek)	5 200,-
Német-magyar hangos szótár	11 900,-
Német-magyar "Halász" nagyszótár CD-n	15 400,-
Nyelvész (Angol+német nyelvtanító) I. / II.	5 200,- / 5 200,-
Nyelvmester angol / német, kezdő / haladó	4 400,-
PIC-DIC angol/német/francia-magyar képes szótár	5 900,-
Power Japanese 2.0 (japán nyelvtanító program)	900,-
Talk to Me angol / német 1. / 2. (egyenként)	7 840,-
Triple Play Plus English / German	11 600,- / 11 600,-

Enciklopédiák, atlaszok, matematikai és egyéb ismeretterjesztő CD-k

Animals of San Diego Zoo	1 996,-
Astrologer / Astronomer	2 400,- / 2 400,-
Az állatok világa (Brehm) / Body Works 5.0	6 900,- / 3 500,-
Autós iskola (Magyarország térképpel)	4 900,-
Bob Dylan / Budapest CD-Atlasz	2 900,- / 7 900,-
DK: Eyewitness sorozat tagjai	
Encyclopedia of Nature / Ency. of Science	7 200,- / 7 200,-
Cartopedia World Atlas / History of the World	7 996,- / 7 400,-
EbCiklopédia (magyar-angol kutya-enciklopédia)	3 996,-
Grolier 1996 Multimedia Encyclopedia	2 800,-
History of Music (4 CD)	7 200,-
History Through Art-1 / History Through Art-2	400,- / 6 400,-
Képes Krónika / Le Louvre The Palace	4 960,- / 6 900,-
Manóka-Land (Játékos képességfejlesztő gyerekeknek)	4 900,-
Magyarország madarai és lepkei	4 400,-
Matematikai oktatóprogramok gyerekeknek	Hivjon!
Monet - Verlaire - Debussy (Impresszionisták)	9 400,-
PC Globe's Map-N-Facts (Világatlasz) (Akció!)	1 996,-
PC-ROM Multimedia PC Enciklopédia	6 400,-
Politikai és Gazdasági Világatlasz	4 990,-
Révai nagy lexikon (Amig a készlet tart!)	9 990,-
Super Tutor: Chemistry	6 900,-
Tolnai Világtörténelem	11 900,-
Uj Akadémiai Kislexikon (Uj!)	11 900,-
World War II / ZOO Kittenberger	6 900,- / 3 400,-

Játékprogramok

101: Only the Best Games 3 / 4. / 5. (shareware)	1 996,- / 1 996,-
101 Card Games / 1830 Railroads & Robbers	1 800,- / 5 900,-
Actua Soccer / Afterlife	6 996,- / 7 900,-
Albion (Uj!) / Unser Racing Win95	7 900,- / 4 800,-
Archives Lucas Arts (6 CD-s válogatás)	6 400,-
Battle Isle 3 - Shadow of the Emperor	6 400,-
Best Games of 95 / Best 3D Games of 95	1 900,- / 1 900,-
Blue Force / Caesar II	1 996,- / 6 400,-
Capitalism / Chessmaster 4000 + 3 SW Coll.	6 600,- / 2 400,-
Civilization II / Colonization	8 900,- / 4 900,-

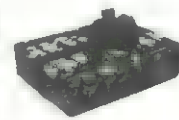
Játékprogramok (folytatás)

Command & Conquer / C&C Mission CD	7 400,- / 3 900,-
Command & Conquer + Dune 2 + Hang CD + poszter	8 900,-
Command & Conquer - Red Alert	8 900,-
Conqueror A. D. 1086 (Sierra)	6 400,-
Creature Shock / Classic Pinball	3 996,- / 996,-
Descent / Daedalus Encounter	4 400,- / 6 900,-
Destruction Derby / Dungeon Master II	4 900,- / 3 996,-
Duke Nukem 3D / Nuke It (300 új pálya)	7 400,- / 4 496,-
EF 2000 (Repülőgép) / Fade to Black	5 900,- / 5 900,-
F-1 Grand Prix 2 / Fatal Racing	8 400,- / 6 900,-
FIFA 96 Soccer / FX Fighter - JC	7 600,- / 3 400,-
Incredible Toon Machine / Larry 6.	2 900,- / 2 900,-
Jungle Strike / Desert Strike	4 996,-
Lemmings 3D	4 900,-
Mad Dog I & II / Magic Carpet	3 400,- / 2 400,-
Man Enough / Maximum Road Race	5 600,- / 2 996,-
Mega Race (Akció!) / Mega Pak 4	1 996,- / 5 900,-
Mega Pak 5 / Mega Pak 6 (10 - 10 CD)	7 200,- / 7 600,-
Monopoly / Mortal Kombat 3	7 400,- / 7 400,-
Myst (OEM) / Nascar Racing	3 500,- / 4 900,-
Need for Speed / Panic in the Park	5 800,- / 4 996,-
Phantasmagoria / Primal Rage	7 400,- / 6 490,-
Panzer General / Psycho Pinball	2 800,- / 4 996,-
Pirates Gold / Quake	3 900,- / 7 900,-
Rebel Assault 1 / 2. (A Csillagok háborúja)	2 800,- / 7 400,-
Retribution / Return Fire	1 600,- / 7 400,-
Settlers II / Sensible World Soccer 1996	7 900,- / 5 900,-
Screamer 2 / Mega Race 2	8 900,- / 8 400,-
Sport Accolade Greatest Hit 2	5 900,-
SimCity 2000 Win OEM / Sim City Ench.	3 200,- / 1 800,-
The 7th Guest / The Gene Machine	2 900,- / 6 400,-
Theme Park / Tilt (3D pinball)	3 400,- / 3 200,-
Terminator 2029 / Under a Killing Moon	4 640,- / 2 200,-
Virtual Karts (Go-Kart) / Warcraft 2	6 400,- / 7 900,-
Wing Commander IV (6 CD) / Wolf	7 900,- / 3 200,-
Werewolf vs. Comanche / WinPak - Win95	7 400,- / 3 900,-
Z - The Bitmap Brother	8 400,-

Teljes árjegyzékünket kérje faxon tone üzemmódban a faxbankból: 180-8611/1497#



INGYENES BUDAPESTI HÁZHOZZÁLLÍTÁS



A TV szilveszteri műsorát már a monitorán nézheti

/ VideoHighway TV-tuner kártya /

GRAFI



SHS

Videohighway TV. A GrafixSHS Kft. megkezdte az AIMS Lab. által gyártott Videohighway TV-tuner kártya forgalmazását. A új TV-tuner kártya videó bemenettel is rendelkezik és a jelenleg kapható kártyák közül az egyik legolcsóbb.

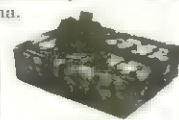
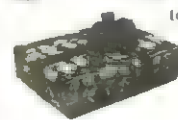
Az AIMS termékei mellett a GrafixSHS Kft. a Creative termékek hivatalos magyarországi disztribútora. A legnépszerűbb határidőn belül, a legkedvezőbb feltételekkel szállítja a teljes Creative termékcsaládot. Viszonteladónak Budapesten ingyenes házhozszállítás.

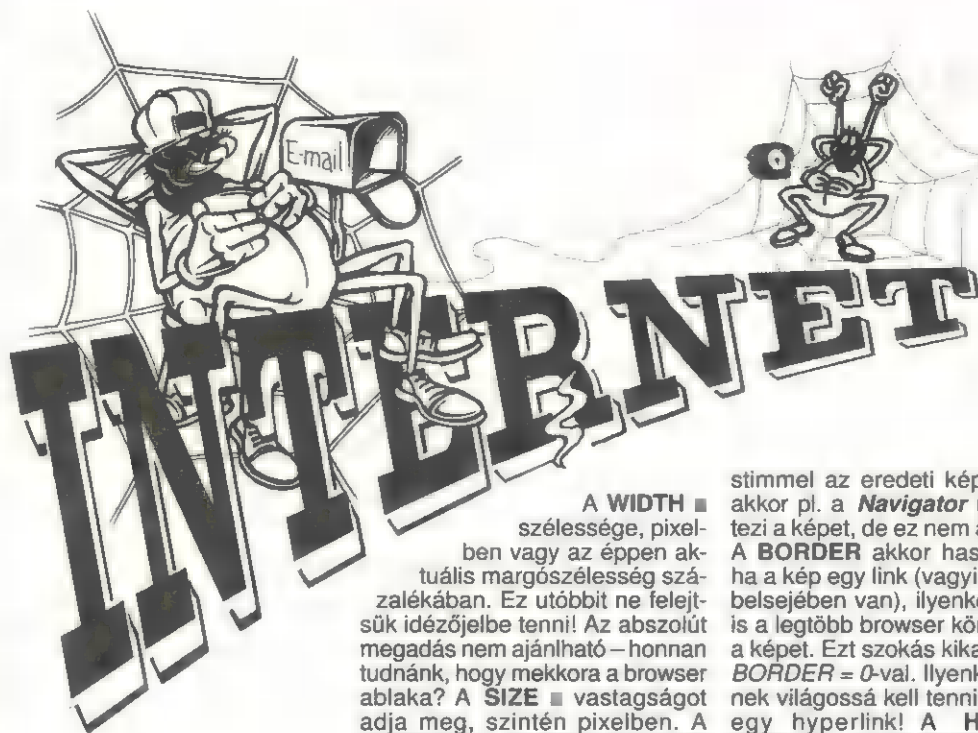
GRAFI X SHS

Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

Dealerek: Digitmodul Kft. 1137 Bp., Jászai Mari tér 5. ♦ Lap Stúdió Kft. 1063 Bp., Zeltér J. u. 3. ♦ Mikro Computer 1065 Bp., Nagymező u. 51. ♦ Nádor Rendszerház 1141 Bp., Köszeg u. 41. ♦ PC World Kft. 1108 Bp., Venyige u. 3. ♦ Qwerty Kft. 1114 Bp., Barók B. út 14. ♦ Signal Computer 1135 Bp., Béke u. 11. ♦ SZÜV Rt. 1145 Bp., Szugló u. 9-15. ♦ Számprog Kft. 5600 Békéscsaba, Szabadság tér 12-14. ♦ Enter2000 Kft. Debrecen, Csapó u. 25. ♦ Intelcom Kft. 9028 Győr, Fehérvári u. 80. ♦ Bálolna Rt. 2943 Bálolna, Mészáros u. 1. ♦ Profeszional-Miskolc Kft. 3525 Miskolc, Kishunyad u. 32. ♦ PC Box Kft. 6722 Szeged, Mérci u. 12.

CSAK VISZONTTELADÓKNAK ÁRUSÍTUNK
INGYENES BUDAPESTI HÁZHOZZÁLLÍTÁS





Mint ahogy azt már az előző számban megígértük, folytatjuk a HTML programozásról szóló cikket.

** ... **
SIZE = string,
COLOR = #RRGGBB.

A **SIZE** ■ méretet adja meg, értéke lehet 1-7. Lehet relatív értéket is megadni, egyszerűen egy '+' vagy '-' jelet a szám elé írva. A **BIG** a ****, a **SMALL** a ****. Használata borzasztóan ellenjavallt, a **Netscape** miatt került elő. Helyette van szép szabvány fejléc (**<Hx>**) illetve **<SUB>** tag.

<FORM ACTION = URL> ... </FORM>
 Kérdőívek, ld. 2. rész. Paraméterek:
ACTION = URL,
METHOD = get | post,
ENCTYPE = string.

<H1> ... </H1>, <H2> ... </H2>, egészen **<H6> ... </H6>**
 Fejlécek, a **H1** a legjobban kiemelt, a **H6** a legkevésbé. Használjuk ezeket is óvatosan, felesleges az egész szövegnek valami hibbant hegységre hasonlítani (ezt a hatást elérhetjük, ha mondatonként más szintű fejléccet frunk...). Természetesen egy kicsiny arányérzékkel feloszthatjuk dokumentumunkat helyesen, és a fejlécek jó osztási lehetőséget kínálnak. **H3** alatti fejléceket ritkán használnak, a **H6** pedig elenyészően ritka. Paraméter a szokásos:
ALIGN = left | right | center.

<HR>
 Egy vízszintes vonal. Még ez is paraméterezhető:
ALIGN = left | right | center,
NOSHADE,
SIZE = n,
WIDTH = n | p%.

A **WIDTH** ■ szélessége, pixelben vagy az éppen aktuális margószélesség százalékában. Ez utóbbit ne felejtsük idézőjelbe tenni! Az abszolút megadás nem ajánlható – honnan tudnánk, hogy mekkora a browser ablaka? A **SIZE** ■ vastagságot adja meg, szintén pixelben. A **NOSHADE** a szokásos árnyékolt vonal helyett egy vékony vonalat kér. Ezek az attribútumok még meglehetősen újak, nem mind-egyik browser ismeri őket. Hibás használat: különböző grafikai effektusok elérése több **HR** taggel; egy szöveg teleszórása **HR** tagekkel. A "szendvics" dokumentum – amikor több a választóvonal, mint ■ szöveg – nem túl jól olvasható!

<HTML> .. </HTML>
 Azt jelzi, hogy a szövegünk HTML file. Elméletileg elhagyható, mert legtöbbször a browserok ■ .HTML vagy a .HTML kiterjesztésből tudják, hogy HTML-ről van szó. Létezik egy **VERSION** paramétere, de ez sem használatos. Mindazonáltal nem történik semmi baj, ha kitesszük.

 Képeket ágyazhatunk be. Paraméterek:
SRC = URL,
ALT = string,
ALIGN = left | right | top | middle | bottom,
HEIGHT = n,
WIDTH = n,
BORDER = n,
HSPACE = n,
VSPACE = n,
USEMAP = URL,
ISMAP.

Az **SRC** a kép helyét adja meg. Az **ALT** a képet helyettesítő string. Ezt NE hagyjuk el, mert még a **Navigator**ban is ki lehet kapcsolni a képek megjelenítését. Az **ALIGN** a kép elhelyezését befolyásolja: ■ left ill. a right ■ bal/jobb margóhoz illeszti a képet, és körülíratja ■ képet szöveggel. Ez utóbbit a **BR CLEAR** használatával (ld. ott) szüntethetjük meg. A top | middle | bottom a képet követő szöveg elhelyezését mondja meg. A **HEIGHT** és a **WIDTH** a kép szélességét és a magasságát adja meg pixelben. Ha ez nem

stimmel az eredeti képmérettel, akkor pl. a **Navigator** újraméretezi a képet, de ez nem általános. A **BORDER** akkor használatos, ha a kép egy link (vagyis **<A>** tag belsejében van), ilyenkor ugyanis a legtöbb browser körülrajzolja a képet. Ezt szokás kikapcsolni a **BORDER = 0**-val. Ilyenkor a képnek világossá kell tennie, hogy ő egy hyperlink! A **HSPACE/VSPACE** a vízszintes/függőleges irányban tisztán hagyandó pixelek számát jelzi. A **USEMAP** kliens oldali térképet jelöl. Pl. **<MAP NAME="foo">-ra ** formában hivatkozhatunk. Bővebben ld. **MAP**. Az **ISMAP** szervert oldali térképet jelöl. Ezt, ha lehet ne használjuk, mert bár régebbi, mint a **USEMAP**, csak és kizárólag grafikus browserrel használható. Sőt, még a szerzőnek is problémás, mert egy speciális területhez kell hozzáférés a szerveren. A **USEMAP** sokkal egyszerűbb és hatékonyabb. Végül még annyit jegyeznék meg, hogy a legtöbb browser csak .GIF és .JPG képeket támogat beágyazott képként, noha az eredeti szabvány .XBM – X bitmap – formátumot is előírt.

INPUT
 Egy kérdőív része. A 2. részben részletesen tárgyaltuk.

ISINDEX
FORM előtti primitív kérdőíves tag. Ráadásul a szervernek kell beillesztenie, nem is nekünk. Keresésre volt használatos, ma már nem alkalmazzák.

<I> ... </I>
 Dőlt betűs szöveg. Használjuk inkább az **EM** vagy ■ **CITE** taget, mint ezt.

<KBD> ... </KBD>
 Olyan szöveget jelöl, amit a felhasználónak be kell adnia (billentyűzetről). Általában fixpontos betűvel jelenik meg.

LINK
 Speciális struktúra-leíró tag. Dokumentumok egymás közötti kapcsolatát jelöli, csak ■ fejrészben (**<HEAD>**) fordulhat elő. Paraméterei:
REL | **REV** = string,
HREF = URL,
TITLE = string.

A **TITLE**-lel adhatunk címet a **HREF**-fel kijelölt dokumentumnak, az **<A>**-hoz hasonlóan. A **REL** egy normál kapcsolatot jelent, a **REV** fordítottat, lehetséges értékeik:

REV = "made" : A dokumentum szerzőjét jelöli meg, általában **mailto: URL** jár hozzá. Így lehet a jobb browserekben egy gombnyomással véleményt küldeni az oldal készítőjének.

A többi **REL** érték segítségével egy jobb browser navigációs gombokat jeleníthet meg:

REL = "home": Az adott site-hoz tartozó homepage.

REL = "toc": Az adott oldalhoz tartozó tartalomjegyzék.

REL = "index": Az adott oldalhoz tartozó index, nem feltétlenül azonos a tartalomjegyzékkel.

REL = "glossary": Az adott oldalhoz tartozó glossary (a használt speciális/szakkifejezések szótára).

REL = "copyright" : A vonatkozó copyright információ.

REL = "up": Az a dokumentum, ami ■ jelenlegihez képest logikailag felfelé van.

REL = "next": Sorosan (is) olvasható dokumentumoknál a következő dokumentumot jelzi.

REL = "previous": Sorosan (is) olvasható dokumentumoknál az előző dokumentumot jelzi.

REL = "help": Help file-t ad meg. Például egy bonyolult kérdőívhez hasznos.

Sajnos a **LINK** tag támogatása még erősen korlátozott.

 Valamilyen lista egy eleme. Paraméterei attól függenek, hogy milyen listán belül vagyunk:

TYPE = disc | square | circle rendezetlen lista (**UL**) esetén,
TYPE = 1 | a | A | i | I **VALUE** = n rendezett (**OL**) lista esetén.

A rendezetlen listában a típus lehet (a fenti sorrendben): tömör kör, négyzet, üres kör.

Számozott listánál:
 1: Arab számok (default) (1, 2, ...)
 a: Kisbetűk (a, b, c, d, ...)
 A: Nagybetűk (A, B, C, D, ...)
 i: Kis római számok (i, ii, ...)
 I: Nagy római számok (I, II, ...)
VALUE: Új értéket adhatunk a számozásnak.

Ezek a paraméterek még meglehetősen újak, nem feltétlenül ismeri még őket minden browser! Tipikusan rossz az, amikor listán kívül **indent**nek (néhány karakternyi beljebb ugrasztás) is használják. Ez a szabvánnyal (még az SGML-lel is!) ellentétes. De még a **Netscape Navigator Gold** is készít ilyen dokumentumokat...

<MAP NAME = string> ... </MAP>
 Kliens oldali térképek. Mi is ez a térkép? Bármilyen kép, aminek különböző részeire kattintva kü-

lőnböző oldalakat látogathatunk meg. Csak **AREA** tageket tartalmazhat, ezek definiálják az említett képrészleteket. A használt **URL** formátum – **<MAP NAME = "foo">** – ra a hivatkozás **** – azt sugallná, hogy másik dokumentumból is felhasználhatunk egy térképet, ezt azonban egyelőre nem igazán támogatják a browserek.

<MENU>

Ez is, akárcsak a **DIR**, egy rendezetlen lista, amit az **UL**-nél tömörebben kell(ene) megjeleníteni. Ezt sajnos a legtöbb browser nem teszi meg.

<META>

Speciális, "meta" információk. Paraméterek:
HTTP-EQUIV | NAME = string, CONTENT = string.

Ha a **HTTP-EQUIV** formát használjuk, akkor a **HTTP** fejlécbé illeszthetünk új mezőket:

```
<META HTTP-EQUIV = "Expires"
CONTENT = "Tue, 04 Dec 1993
21:29:02 GMT">
<META HTTP-EQUIV =
"Keywords" CONTENT = "Nanotechnology, Biochemistry">
<META HTTP-EQUIV = "Reply-to"
CONTENT = "dsr@w3.org (Dave Raggett)">
```

Ekkor a szerver a válaszcsoomagba kötelezően beírja a következőket is:

```
Expires: Tue, 04 Dec 1993
21:29:02 GMT
Keywords: Nanotechnology, Biochemistry
Reply-to: dsr@w3.org (Dave Raggett)
```

Ezt a fejléct pl. a **Lynx** browserrel nézhetjük meg, általában ■ 'J' megnyomásával (**HEAD**). Ez szinte csak érdekesség, köznapi használata elég ritka. Azonban a **NAME**-es használat már kicsit elterjedtebb:

```
<META NAME = "generator"
CONTENT = "Egy program">:
Az előállító program neve.
<META NAME = "author"
CONTENT = "Name">: Az alkotó neve.
```

```
<META NAME = "keywords"
CONTENT = "kulcsszó kulcsszó kulcsszó">: Jelen pillanatban még csak az Altavista és az Infoseek által használt mező. A kereséshez adhatunk meg plusz kulcsszavakat a dokumentumban találtakon kívül. Ha több, mint hétszer írjuk be ugyanazt ■ szót, akkor a keresők ignorálják az egészet!
```

```
<META NAME = "description"
CONTENT = "Ez itt az én oldalam!">: Az előbb említett keresők által a mi oldalunkról megjelenített leírást adhatjuk itt meg.
```

Sorszámozott lista. Paraméterek:
TYPE = 1 | a | A | i | I, START = n, COMPACT.

A **TYPE** ■ számozás típusát állítja be, részletesebb ld. ****. A **START** a számozás kezdetét jelzi. A **COMPACT** tömörebb megjelenítést kérne (rövidebb sorokra), de ezt nem igazán támogatja jelen pillanatban senki. A **TYPE** és a **START** még eléggé újak, ne bizzunk bennük.

<OPTION>

Egy választható lista (menü) egy opciója. Paraméterei:
VALUE = string, SELECTED.

Csak **<SELECT>** tagen belül szerepelhet, részletesebben ld. 2. rész.

<PARAM>

Egy **Java Applet** paramétere. Kötelező paraméterei vannak:
NAME = string, VALUE = string.

<PRE> ... </PRE>

Előreformázott szöveg. Amit e két tag közé írunk, az úgy jelenik meg, ahogy mi beírtuk, sortörésekkel együtt, fixpontos betűvel. Ezért hosszabb szöveget ne adjunk meg így, mert nehéz olvasni. Tipikus használata: programforrás-részletek szerepeltetése egy dokumentumban. Újabban van egy **WIDTH = n** paramétere is, amivel megadhatjuk, hogy milyen széles a szövegünk (karakterben). Ennek segítségével a browser olyan fonttal jeleníthetné meg a szöveget, hogy kitöltse ■ rendelkezésre álló helyet. Ez még jelen pillanatban nem támogatott. A **PRE** tag csak egy szövegjelölő tag, nem oldja fel a HTML korlátait. Tehát nem dobhatunk be csak úgy egy szövegfile-t, hanem a megfelelő speciális karaktereket ('&', '<', '>') át kell alakítani ('&', '<', '>').

<P>

Bekezdés. Paramétere:
ALIGN = left | center | right.

Balra | középre | jobbra zárt bekezdés. A jobbra zárást nem mindegyik browser támogatja. Bár záró tagje elhagyható, azonban ha megadunk egy **ALIGN** paramétert, és nem zárjuk le explicit módon a bekezdést, akkor egy-két (lőkött) browser a továbbiakban ezt veszi alapbeállításnak a balra zárást helyett. Másik hiba, amikor valaki többet ír be egy-nél, nagyobb üres terület reményében. Ez nem feltétlenül jön össze.

<SAMP> ... </SAMP>

Legtöbbször programkimenet jelölésére használt tag. Nem mindig fixpontos betűvel jelenik meg, erre a **TT** tag való.

<SCRIPT> ... </SCRIPT>

Beágyazott script. Paramétere:
LANGUAGE = string.

Ezzel írhatunk valamilyen scriptet a dokumentumunkba, jelen pillanatban a **JavaScript** tűnik elterjedtnek. Mivel a régebbi browserek nem rejtik el ■ **<SCRIPT>** tag tartalmát, ezért célszerű megjegyzést kreálni belőle. A **HTML** (pontosabban **SGML**) megjegyzésekről majd ■ sorozat végén értekezünk pár sort.

<SELECT> ... </SELECT>

Választható lista, menü. Paraméterei:
NAME = string, SIZE = n, MULTIPLE.

Részletesebben ld. 2. rész.

<SMALL> ... </SMALL>

Kisebb betű. Ugyanaz, mint a ****. Meglehetősen új tag, nem sok browser támogatja még. Egymásba is ágyazhatjuk a **SMALL** tageket, sőt a **BIG** és ■ **SMALL** tageket is, de az eredmény nem definiált.

<STRIKE> ... </STRIKE>

Áthúzott szöveg. Vigyázat, ez is új tag! Ha feltétlenül áthúzott szöveget szeretnénk, sajnos egyelőre egy képet kell használnunk.

** ... **

Kiemelendő szöveg. Noha legtöbbször a ****-vel azonos módon jelenik meg, ez nem kötelező. Tehát ha ki akarunk valamit emelni, azt ****-gal jelöljük meg, vastagított (bold) betűt pedig ****-vel. Ennek a tagnek másképp kell kinéznie, mint az ****-nek.

<STYLE> ... </STYLE>

Stíluslapot adhatunk a szöveghöz. Paramétere:
TYPE = string.

Csak a fejlécben szerepelhet. Egyelőre nem tárgyaljuk, mert még semmilyen browser a támogatja ezt.

_{...}

Subscript, indexírás. Valamivel kisebb betűvel, kissé ejtve jelenik meg. Általában matematikai formulákban hasznos. Szokás szerint igyekezzünk ügyelni arra, hogy **SUB** nélkül is olvasható legyen a dokumentum, vagy hívjuk fel a figyelmet arra, hogy ha a browser nem támogatja a **SUB** taget, akkor gond lehet! Ilyenkor ne csak annyit írjunk, hogy "**SUB tag is required**", hanem írjunk egy kevés szöveget **SUB**-bal és figyelmeztessük az olvasót, hogyha ez nem a kívánt módon jelent meg, akkor gond van.

<TABLE> ... </TABLE>

Táblázat. Paraméterei:
ALIGN = left | center | right, WIDTH = n | p%, BORDER [= n], CELSPACING = n, CELLPADDING = n.

Az **ALIGN** szokás szerint az igazítást mondja meg. Ezt sajnos sok browser nem akceptálja, ilyenkor fogjuk az egész táblázatot közre **<DIV ALIGN = CENTER>** és **</DIV>** taggel. A **WIDTH** szélességet pixelben vagy százalékban ("40%", az idézőjel fontos!) adja meg. A **BORDER** a táblázat körüli keretet határozza meg, ha nem adunk meg egy számot, akkor 1 az értéke. Szabvány szerint ez nem vonatkozik a táblázat belsőjére, természetesen ■ **Navigator** tesz a szabványra. A **CELLSPACING** egy cella tartalma és a határolóvonal közötti üres pixelek számát adja meg, ■ **CELLPADDING** pedig a cellák közötti üres területet, szintén pixelekben. A táblázatokról részletesebben ld. 2. rész.

<TD>

Táblázat egy cellája. Paraméterei:
ROWSPAN = n, COLSPAN = n, NOWRAP, ALIGN = left | right | center, VALIGN = top | middle | bottom | baseline, WIDTH = n, HEIGHT = n.

Jelentésük: a **ROWSPAN** az oszlopok, ■ **COLSPAN** a sorok számát jelenti (a táblázatokról részletesebben ld. 2. rész). A **NOWRAP** letiltja a sorok törését, ilyenkor nekünk kell **
** tagekkel megtörni a szöveget, különben egyetlen sor lesz az egész cella. Az **ALIGN** már ismerős. A **VALIGN** a függőleges igazítás fel | le | középre és bázisvonalra. Ez utóbbi hatására az adott sorban minden cella első sora azonos függőleges pozíción kezdődik (elsőre talán feleslegesnek tűnik, de ■ **ROWSPAN** miatt nem az). A **WIDTH** és a **HEIGHT** a szélesség és magasság lenne, de nem ajánlatos használni őket. Érdemes lezárni minden egyes cellát (**</TD>**). Ez nem kötelező, de ezzel a saját életünket könnyítjük meg. Például táblázatba ágyazott táblázatot (!) hozhatunk létre, íme egy nem egészen 200 byte-os példa:

```
<table border>
<tr><td>1</td><td>
<table border=4>
<tr><td>1</td><td>2</td></tr>
<tr><td>3</td><td>4</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>Q</td><td align=center>W</td>
</tr></table>
```

... folytatjuk
WT Pooh

USER ROVAT



Hali mindenkinek! Az első cikkben megígértük, hogy a fillezett kockával fogunk foglalkozni. A forrást, ami lejjebb látható, ■ SWAG nevű rutinyűteményben találtuk. Mivel kissé egyszerűbb, mint a saját programunk, ezért úgy gondoltuk, inkább ezt adjuk közre. A forráskódot Alex Chalfin készítette. Most tehát jöjjön a programlista, majd utána és persze közben a magyarázat.

Program Display3D;

Const
NumColors : Longint = 63;

Type
ScreenVertType =
Record
x, y : Integer;
End;

ScreenList =
Array[0..7] of
ScreenVertType;
_3DCT =
Record
x, y, z : Longint;
End;
Coords = Array[0..7]
of _3DCT;
SinglePoly =
Array[0..3] of Byte;
PLT = Array[0..5]
of SinglePoly;
NormCoord =
Array[0..2] of
Longint;
Norms = Array[0..5]
of NormCoord;
VScreen = Array
[0..63999] of Byte;
PVSscreen = ^VScreen;
{ A Virtuális képernyőt
tartalmazó tömbre
mutató pointer
típusa }

Const
LocalCds : Coords =
((x:50; y:50; z:50),
(x:50; y:-50; z:50),
(x:-50; y:-50; z:50),
(x:-50; y:50; z:50),
(x:50; y:50; z:-50),
(x:50; y:-50; z:-50),
(x:-50; y:-50; z:-50),
(x:-50; y:50; z:-50));
PolyDesc:PLT=
(
(0,3,2,1), (5,6,7,4),
(1,2,6,5), (2,3,7,6),
(3,0,4,7), (0,1,5,4)
);
{ Melyik sarkot
melyikkel kell
összekötni }

LNormals:Norms=
((0,0,4096),
(0,0,-4096),
(0,-4096,0),
(-4096,0,0),
(0,4096,0),
(4096,0,0));

Var
Time : Longint
ABSOLUTE \$0:\$046c;
STime, ETime, Frame :
Longint;
WNormals : Norms;
Sine, CoSine :
Array[0..511]
of Longint;
WorldCds : Coords;
ScreenCoords :
ScreenList;
Page0, Page1 : PVSscreen;

Procedure InitGraph;
{
Létrehozza a virtuális kép-
ernyő számára ■ tömböt,
illetve átvált MCGA képer-
nyőmódba
}
Begin
New(Pagel);
Asm
Mov AX,13h;
Int 10h;
End;
Page0:=Ptr(\$A000,0);
End;

Procedure CloseGraph;
{
Az InitGraph eljárással
lefoglalt memóriaterületet
felszabadítja, illetve
visszavált TEXT képmódba
}
Begin
Dispose(Pagel);
Asm
Mov ax,3;
Int 10h;
End;
End;

Procedure Cls
(Var Screen);Assembler;
{
Lenullázza a Screen poin-
ter által megadott címtől
64000 byte-on a memóriát
}
Asm
Les di,Screen;
{ A LES a DI-be tölti
■ Screen pointerben
megadott offset
értéket, az ES-be
a szegmens kerül }
Xor ax,ax;
{ Törli az AX regisz-
ter tartalmát }
Mov cx,32000;
{ CX-be 32000 kerül,
mivel 2 Byteonként
(Word) lesz kiírva
ax tartalma
(2*32000=64000) }
Rep Stosw;
{ A Stosw utasítás
ismétlése a CX-
ben megadottsor }
End;

Procedure CopyWin
(Var Source, Dest);
Assembler;
{
A Source pointer által meg-
adott memóriaterületről
átmásol 64 Kbyteot a Des
pointer által megadott te-
rületre
}
Asm

Push ds;
{ DS lementése a
verembe }
Les di, Dest;
{ A Dest által
megadott címek ES,
DI-be töltése }
Lds si, Source;
{ A Source által
megadott címek DS,
SI-be töltése }
Mov cx,32000;
Rep Movsw;
Pop ds;
{ DS értékének
visszaállítása }

End;
Procedure InitPal;
{
A paletta színeinek megadása
}
Var c : Byte;

Begin
For c := 0 to
NumColors do
Begin
Port[\$3c8] := c;
{ Hányadik színről
van szó }
{ A színösszetevők
következnek }
Port[\$3c9] := Round
(63*c/NumColors);
{ Vörös }
Port[\$3c9] := 0;
{ Zöld }
Port[\$3c9] := Round
(63*c/NumColors);
{ Kék }
End;
End;

Procedure CalcSinus;
{
A sinus és cosinus táblák
feltöltése
}
Var C : Longint;

Begin
For C := 0 to 511 do
Begin
Sine[C]:=Round
(Sin(C*(2*Pi)/
512)*4096);
CoSine[C]:=Round
(Cos(C*(2*Pi)/
512)*4096);
End;
End;

Function SAR
(S, ■ : Longint) :
Longint;
Begin
If S<0 Then SAR:=
-((-S) Shr B)
Else SAR:=(S Shr B);
End;

Procedure Rotate3D
(Xa, Ya, Za : Word;
Num : Word; Var Loc,
Wor);

{
Elforgatja a 3D-s pontot
}
Var
Local :
Coords Absolute Loc;
World :
Coords Absolute Wor;
x,y,z,Xt,Yt,Zt,C :
Longint;

Begin
For C := 0 to (Num-1)
do
Begin
x:=Local[C].x;
y:=Local[C].y;
z:=Local[C].z;
Yt:=Sar(Y*
CoSine[Xa]-
Z*Sine[Xa],12);
Zt:=Sar(Y*
Sine[Xa]+
Z*CoSine[Xa],12);
Y:=Yt;
Z:=Zt;
Xt:=Sar(X*
CoSine[Ya]-
Z*Sine[Ya],12);
Zt:=Sar(X*
Sine[Ya]+
Z*CoSine[Ya],12);
X:=Xt;
Z:=Zt;
Xt:=Sar(X*
CoSine[Za]-
Y*Sine[Za],12);
Yt:=Sar(X*
Sine[Za]+
Y*CoSine[Za],12);
X:=Xt;
Y:=Yt;
World[C].x:=X;
World[C].y:=Y;
World[C].z:=Z;
End;
End;

Procedure Project
(World : Coords;
Var Screen :
ScreenList);
{
A World-ben tárolt 3D-s ko-
ordinátákat átszámítja 2D-
■ koordinátákra, majd azt
a Screen nevű tömbben tá-
rolja
}
Var C : Integer;

Begin
For C := ■ to 7 do
Begin
Screen[C].x :=
(World[C].X Shl 9)
Div (512-
World[C].Z)+
160;
Screen[C].y :=
(World[C].Y Shl 9)
Div (512-
World[C].Z) + 100;
End;
End;

Function Intensity
(
World:Coords;
Poly:SinglePoly;
Normal:NormCoord
):Word;

Const
Viewer : NormCoord =
(0,0,4096);


```

Var
  Dot : Longint;
  Temp : Word;

Begin
  Dot := Viewer[2]*
    Normal[2];
  If Dot < 0
  Then Temp := $ff00
  Else Temp := 0;
  If Hi(Temp) = 0
  Then Temp := Temp +
    ((Dot Shr 12)*
      NumColors) Shr 12;

  Intensity := Temp;
End;

Procedure HLine
(
  X1, X2, Y : Integer;
  Color : Byte;
  P:PVScreen
);
{
  Vizszintes vonalat rajzol
  X1-X2-ig Y magasságban Color
  színnel a P screen-re
}

Begin
  If Y < 0 Then Exit;
  If Y > 199 Then Exit;
  If X2 > X1 Then
  Begin
    If X1 < 0 Then
      X1 := 0;
    If X2 > 319 Then
      X2 := 319;
    FillChar
      (Mem[Seg(P^):
        ofs(P^)+Y*320+X1],
        X2-X1+1, Color);
  End;
End;

Procedure DrawPoly
(
  S : ScreenList;
  P : SinglePoly;
  Color : Byte;
  Page:PVScreen
);
{
  Polygont rajzol és színezi
  ki Color színnel
}
Var
  x1,y1,x2,y2,
  x11,y11,x22,y22,
  StartV1,EndV1,
  StartV2,EndV2 :
  Integer;
  Dx1,Dx2,Count1,
  Count2,XVal1, XVal2,
  MinY,C, EdgeCount :
  Integer;

Begin
  EdgeCount := 4;
  MinY := 22300;
  For C := 0
  to (EdgeCount-1) do
  Begin
    If S[P[C]].Y < MinY
    Then Begin
      MinY := S[P[C]].Y;
      StartV1 := C;
    End;
  End;

  StartV2:=StartV1;
  EndV1:=StartV1-1;
  EndV2:=StartV2+1;
  If EndV1 < 0
  Then EndV1 := (4-1);
  If EndV2 >= 4
  Then EndV2 := 0;
  EdgeCount:=
    EdgeCount-1;
  MinY:=
    S[P[StartV1]].Y;
  If MinY > 319
  Then Exit;
  X1:=
    S[P[StartV1]].X;
  Y1:=
    S[P[StartV1]].Y;
  X2:=
    S[P[EndV1]].X;
  Y2:=
    S[P[EndV1]].Y;
  Dx1:=((X2-X1)
    Shl 8) Div
    (Abs(Y2-Y1)+1);
  Count1 := Y2-Y1;
  XVal1:=X1 Shl 8;
  If Count2 = 0 Then
  Begin
    StartV2:=EndV2;
    EndV2:=EndV2+1;
    If EndV2 >= 4
    Then EndV2 := 0;
    EdgeCount:=
      EdgeCount-1;
    MinY:=
      S[P[StartV2]].Y;
    If MinY > 319
    Then Exit;
    X1:=
      S[P[StartV2]].X;
    Y1:=
      S[P[StartV2]].Y;
    X2:=
      S[P[EndV2]].X;
    Y2:=
      S[P[EndV2]].Y;
    Dx2:=((X2-X1)
      Shl 8) Div
      (Abs(Y2-Y1)+1);
    Count2 :=
      Y2-Y1;
    XVal2 :=
      X1 Shl 8;
    While EdgeCount > 1
    do
      Begin
        HLine(XVal1
          Shr 8,
          XVal2 Shr 8,
          MinY, Color,
          Page);
        XVal1 := XVal1 +
          Dx1;
        XVal2 := XVal2 +
          Dx2;
        Count1 :=
          Count1 - 1;
        Count2 :=
          Count2 - 1;
        MinY := MinY + 1;
      End;
    If Count1 = 0 Then
      Begin
        StartV1:=EndV1;
        EndV1:=EndV1-1;
        If EndV1 < 0
        Then EndV1:=
          (4-1);
        EdgeCount :=
          EdgeCount - 1;
        MinY :=
          S[P[StartV1]].Y;
        If MinY > 319
        Then Exit;
        X1 :=
          S[P[StartV1]].X;
        Y1 :=
          S[P[StartV1]].Y;
        X2 :=
          S[P[EndV1]].X;
        Y2 :=
          S[P[EndV1]].Y;
        Dx1:=((X2-X1)
          Shl 8) Div
          (Abs(Y2-Y1)+1);
        Count1 := Y2-Y1;
        XVal1:=X1 Shl 8;
      End;
    If Count2 = 0 Then
      Begin
        StartV2:=EndV2;
        EndV2:=EndV2+1;
        If EndV2 >= 4
        Then EndV2 := 0;
        EdgeCount:=
          EdgeCount-1;
        MinY:=
          S[P[StartV2]].Y;
        If MinY > 319
        Then Exit;
        X1:=
          S[P[StartV2]].X;
        Y1:=
          S[P[StartV2]].Y;
        X2:=
          S[P[EndV2]].X;
        Y2:=
          S[P[EndV2]].Y;
        Dx2:=((X2-X1)
          Shl 8) Div
          (Abs(Y2-Y1)+1);
        Count2 :=
          Y2-Y1;
        XVal2 :=
          X1 Shl 8;
      End;
  End;
End;

S[P[StartV2]].Y;
X22:=
  S[P[EndV2]].X;
Y22:=
  S[P[EndV2]].Y;
Dx2:=((X22-X11)
  Shl 8) Div
  (Abs(Y22-Y11)+1);
Count2 :=
  Y22-Y11;
XVal2 :=
  X11 Shl 8;
End;
End;

Procedure Display
(
  World : Coords;
  Normals : Norms
);
{
  Kirajzolja a Worldben el-
  tárolt koordináták alapján
  a fillezett kockát
}
Var
  x : Integer;
  Temp : Word;

Begin
  Project
    (WorldCds,
     ScreenCoords);
  For x := 0 to 5 do
  Begin
    Temp :=
      Intensity
      (WorldCds,
       PolyDesc[x],
       WNormals[x]);
    If Hi(Temp) = 0 Then
      DrawPoly
        (ScreenCoords,
         PolyDesc[x],
         Lo(Temp),Page1);
  End;
End;

Var a, b, c : Word;

Begin
  InitGraph;
  CalcSinus;
  InitPal;
  a:=0;
  b:=0;
  c:=0;
  Frame:=0;
  STIME:=Time;
  Repeat
    Cls(Page1^);
    Rotate3D
      (a,b,c,8,
       LocalCds,
       WorldCds);
    Rotate3D
      (a,b,c,6,
       LNormals,
       WNormals);
    Display(WorldCds,
      WNormals);
    CopyWin
      (Page1^, Page0^);

    a:=a+1;
    b:=b+2;
    c:=c+1;
    Frame:=Frame+1;
    If a>511 Then a:=0;
    If b>511 Then b:=0;
    If c>511 Then c:=0;
  Until Port[$60]=1;

  ETime := Time;
End;

CloseGraph;
Writeln
  ((Frame*18.2)/
   (ETime-STime):5:2,
   ' fps');
End.

A forráskód nem rövid, de érdemes
átbongészni. Amint észre lehetett
venni, ■ végén kiír egy értéket, ami
nem más, mint a videokártyánk se-
bessége. Már csak egy dolog maradt
magyarázat nélkül, mégpedig az,
hogy mi szükség van az Intensity ru-
tinra. Az igazat megvallva ez a pro-
gram árnyékol is, habár kissé egysze-
rűen, mivel nem egy fénysugár sze-
rint számolja ki ■ sötétebb oldalak szí-
neit, hanem a távolabbi sötétebb, a
közelebbi világosabb alapon.
A most következő rutin nagyon hasz-
nos lehet, ha olyan programot írunk,
amihez legalább VGA kell. Lássuk
tehát a forrást:

procedure OnlyVGA;
assembler;
asm
  @CheckForVga:
  {push es}
  mov AH,lah
  { Lekérjük ■
    Display Combination
    Code-ot }
  mov AL,00h
  { AX := $1A00; }
  int 10h
  { Intr($10, Regs); }
  cmp AL,lah
  { IsVGA:=(AL=$1A)
    AND (BL=7)
    OR (BL=8)}
  jne @NoVGA
  cmp BL,07h
  { VGA w/ monochrome
    analóg megjelenítő }
  je @VgaPresent
  cmp BL,08h
  { VGA w/ color analóg
    megjelenítő }
  je @VgaPresent
  @NoVGA:
  mov ax,0003h
  { text mód }
  int 10h
  push cs
  pop ds
  lea dx,@message
  mov ah,9
  int 21h
  { Kiírja a message
    üzenetet }
  mov ax,c000h
  int 21h
  { Kilép ■ dosba }

  @message:
  db 'Sajnálom, de
    szükségem van
    egy VGA kártyára'
    ,10,13,24h
  @VgaPresent:
  { pop es }
  { Ide lehet betenni
    ■ többi kódot }
end;

Mára ennyit ■ forráskódokról,
effektekről. Ha minden igaz, akkor a
közeljövőben a Protected móddal fog-
unk foglalkozni. Igaz, vannak hoz-
zá fejlesztői keretrendszerek, mégis
érdemes megismerkedni az alapok-
kal. Addig is viszlát!
```




Java

Mi is az a **Java**? Mostanában egyre többen hallani ezt a szót számítástechnikai körökben. Nos, a **Java** egy új objektum-orientált fejlesztő eszköz (kb. 1-1.5 éve fejlesztette ki a Sun Microsystems (biza ez nem MS-stuff!)), melyet hálózatos (internetes), és egyéb alkalmazásokat lehet fejleszteni. Hogy mire is jó ez? Így önmagában még semmire, ám ha egy kicsit közelebbről megvizsgáljuk, egy nagyon érdekes dolgot fedezhetünk fel. Ugyanis a **Java** programokat a **Netscape Navigator**rel, vagy egyéb Internet böngészővel tudjuk futtatni. Ami azt jelenti, hogy bármely számítógépen, amelyiken a **Netscape Navigator** (itt a 2.0-s vagy afölötti változatról van szó) fut, megy a **Java** is, méghozzá minden újrafordítás nélkül. Azaz mindegy, hogy egy Win 95-ös PC, vagy egy SGI Indigo előtt ülünk, a **Java** programunk ugyanúgy működik. Ez annak köszönhető, hogy a **Java** egyrészt interpreter (értelmező) megoldású nyelv, másrészt a program futtatását a böngésző végzi, és az tudja, hogy melyik **Java** "utasítás-ra" az adott gépen programnak mit kell csinálnia.

Attól függetlenül, hogy a **Java** interpreter megoldású, nyelv még szükség van **Java** fordító programra, mert a program futása nem egyszerűen a forráskód értelmezéséből, és végrehajtásából áll. A **Java** fordító ugyanis előállít egy kvázipegikódot, ami a **Java** programot tartalmazza. Erre azért van szükség, mert a forráskódot értelmezni egy lassú folyamat, így ha azt futás közben végeznénk, nem lenne túl gyors a program. Ehelyett a fordító a forráskód szavait számokká konvertálja, ezeket már jelentősen egyszerűbb feldolgozni. Ezen kívül azért van még szükség a fordítóra, mert az objektum-orientált programok nagyon bonyolult (belső!) kódot tartalmaznak, amit

megint csak nehéz lenne a forráskód szavainak értelmezésével végrehajtani. A belső szót azért tettük zárójelbe, mert ebből a belső kódból a programozó nem lát semmit, így nem is kell foglalkoznia vele. Ez a belső kód az objektum-orientált programok végrehajtásához használt, ez óvja meg az objektumokat egymástól, és más programoktól (bár ez utóbbi inkább csak a UNIX, Windows NT és társaik körében (valódi preemptív multitask) rendszerekben igaz). A lefordított kód feltűnően rövid lesz (második példaprogramunk kb. 150 byte), ezt is az Internetes futtatáshoz találták ki, így akár online lehet futtatni a programokat, nem kell azokat letölteni a gépünkbe.

Sokat emlegetjük itt az objektum-orientált programozást és fejlesztő eszközöket a fenti szövegben. Megpróbáljuk néhány mondatban összefoglalni a dolgot.

Tehát a normál programozásban a program összes eljárása, függvénye hozzáférhet az összes adathoz (itt a globálisan deklarált adatokról van szó), változóhoz, rekordhoz, stb., és azt kénye-kedve szerint módosíthatja. Ezt kihasználhatjuk bizonyos esetekben (olyan esetekben, amikor egy változót két- vagy többféleképpen is el akarunk érni), de hatalmas galibát is okozhatunk vele, ugyanis ha nem figyelünk, akkor a program futásához szükséges változókat hibás értékekkel felülírva az egyszerű hibás futási eredménytől kezdve az Általános Védemnyi hibáig mindenféle gondunk lehet. Ez vonatkozik a változókra. Ezt még lehet kezelni olyan módon, hogy külön modulokba tesszük az összetartozó változókat és függvényeket, és ekkor nem tudnak (elméletileg) belepiskázni az egyéb függvények az adatainkba. Viszont attól még nem óv meg, hogy egy függvénynek hibás paramétereket mondjunk (magyarul hülyeségre kérjük a programot). Azaz ha egy függvény bemenetként mondjuk egy 16 bites egész számot vár, akkor annak bármilyen 16 bites egész számot átadhatunk, és ha nincs benne hibakezelés (mondjuk a futási idő lerövidítése érdekében), akkor nagyon kell vigyázni az átadott adatok helyességére. A **Java** és az összes többi objek-

tum-orientált programozási nyelv ezekre a problémákra nyújt megoldást. Az objektum tulajdonképpen adatok és a hozzájuk tartozó függvények összessége. Ezeket deklarálni kell, azaz le kell írni a program osztálydefiníciójában, hogy milyen adatok és függvények tartoznak össze. Ezt egységbezárásnak nevezzük. Ha ezeket megadjuk, akkor a fordítóprogram tudni fogja, hogy csak olyan adatok és függvények használhatók együtt, amik egy egységben (ezeket hívják osztálynak) találhatók meg. Természetesen ez nem jelenti azt, hogy egy-egy objektumban lévő adathoz nem lehet kívülről hozzáférni, ez csak deklaráció kérdése. Eddig a szöveg, most nézzünk egy példaműsömet. Ez legyen a C-ben már megszokott "Hello, World!" program **Java** változata. Azért a C-ben megszokott programról beszélünk, mert a **Java** szintakszis szempontjából C, azaz (majdnem) ugyanúgy lehet programozni mint a C-ben programoznánk. Tehát:

```
import java.awt.Graphics;
```

```
public class
Hello extends
java.applet.Applet
{
    public void main
    (String args[])
    {
        repaint();
    }

    public void paint
    (Graphics g)
    {
        g.drawString
        ("Hello World!",
        10, 10);
    }
}
```

Vegyük sorról-sorra a programot. Egyszer betöltjük a grafikus objektumot az első sorban. Ez az objektum jár a **Java**-hoz, az alap grafikus funkciókat tartalmazza. Erre a szöveg kiírásához lesz szükségünk.

A második sorban deklaráljuk a **Hello** osztályt. Azt, hogy ez egy osztály, a **class** szóval jelezzük. A **public** szóval adjuk meg, hogy ez egy mindenki által elérhető osztály lesz, az osztályokat mindig így kell deklarálni, hiszen ha a futtató program nem tudná elérni (mert arra is vonatkozik a védelem), akkor nem

tudná elindítani azt. Az **extends java.applet.Applet** szavakkal jelezzük a **Java**-futtatónak, hogy ez nem egy teljesen új osztály lesz, hanem az **Applet** osztályból származik. Ez a származás egyben öröklődést is jelent, így minden változó és függvény, amit az **Applet** osztályban **public** vagy **protected** jelzővel deklaráltak, elérhető lesz ebből az objektumból is. Ez a származás, illetve öröklődés az objektum-orientált programozás másik nagy előnye, hiszen ha már megírtak bizonyos osztályokat, akkor azok megírásával nekünk nem kell foglalkoznunk, hanem elég csak a saját kiegészítéseinket, illetve átalakításainkat hozzátenni. Tehát az **extends java.applet.Applet** szóval jelezzük, hogy az általunk definiált **Hello** osztály ugyanaz mint az **Applet**, annyi különbséggel, hogy a **main** és az **paint** függvényeket megváltoztattuk, mert ez a két függvény (illetve objektum-orientált nyelven ezeket metódusoknak hívják) is már definiálva volt.

A következőkben sorban a **main** metódus újradefiniálása történik. Ha egy metódust újírtunk, majd ezt meghívjuk (illetve ha a **Java** rendszer hívja meg), az általunk definiált metódus hajtódik végre. Ha egy metódust nem definiálunk újra, akkor az eredeti hajtódik végre, akár mi, akár más hívja azt meg. A **main** metódust a **Java** rendszer automatikusan hívja, amikor a **Java** programot betölti. A **void** kulcsszóval azt adjuk meg, hogy a metódusnak nincs visszaadott értéke. A **main** metódus ugyanúgy, ahogy a C-ben, itt is "főprogramot" tartalmazza, esetünkben a **Hello** osztály programját. A **main** metódus paraméterei a parancs-sorban (amennyiben a programot parancssorból indítjuk) átadott paraméterek. A következő sorban a **repaint** metódus hívásával újrajrjuk (pontosabban először kirajrjuk) a program képernyőjét. A **repaint** fogja meghívni a **paint** metódust, amit szintén definiálunk. Ezután a **main** metódus lezárása jön, a következő sorban pedig a **paint** metódust definiáljuk újra. Ezt a metódust szintén a **Java** hívja, tulajdonképpen ez rajzolja ki a program megjelenítési felületét. A paramétere egy **Graphics** típusú, **g**-vel jelzett objektum. Ennek az objektumnak a segítségével tudunk rajzolni az ablakba, írni az ablakba, stb. A következő sorban történik a "Hello, World!" szöveg kiírása (a program egyetlen számunkra értelmes sora). Itt a **g** objektum **drawString** metódusát hívjuk meg. Itt láthatjuk az objektumok metódusainak meghívási formáját. Azaz meghatározzuk hogy melyik objektumról van szó (**g**) és ennek melyik metódusáról (**drawString**). A kettőt egy ponttal választjuk el egymástól. A **drawString** metódusnak megadjuk, hogy mit és hova írjon ki a paraméterekben. A két utolsó sorral pedig lezárjuk a deklarációt. Ha ezt beírtuk, le kell fordítani

a **Java** fordítóval (javac.exe). Ezzel létrehozunk egy **Hello.class** **Java** bináris állományt. Ahhoz, hogy futtatni tudjuk, írunk kell egy **HTML**-t (ld. még vonatkozó cikksozozatunkat), amit a **Netscape Navigator**be betöltünk. Ez legyen a következő:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Egy egyszerű program </
  TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<APPLET CODE="Hello.class"
  WIDTH=200 HEIGHT= 150 >
</APPLET>
</BODY>
</HTML>
```

Ezt vegyük fel valamilyen (logikusan a **Hello.html**) néven ugyanabba a könyvtárba, amiben a **Hello.class** állomány van, majd nyissuk meg a **Netscape Navigator**el. Az állomány automatikusan betölti a lefordított **Java** programot, és elindítja azt. Számunkra az "**<APPLET>**" kezdetű sor az érdekes, itt adjuk meg, hogy melyik osztályt indítjuk el, azaz melyik osztályt töltsse be a böngésző, ebből az osztályból indítja el az **init** és a **paint** metódusokat. Ahogy látjuk, ■ **CODE**-hoz írjuk az osztályt, az alap szélességét a **WIDTH**-hez, illetve ■ magasságát ■ **HEIGHT**-hez.

Eddig az első **Java** programunk. Viszonylag egyszerű, így nagyon nem kell további magyarázatokat fűzni hozzá.

A **public**, **protected** (és a **private**) kulcsszavakról néhány szó: A **public** deklarációs változók, illetve metódusok mindenhol elérhetők, ahonnan az azt tartalmazó objektum is elérhető. A **protected** del deklaráltak csak az adott objektumból, illetve az ebből az objektumból származó objektumokban érhetőek el, így egy másik objektumból nem hivatkozhatunk rájuk (lásd lejjebb). A **private** változók és metódusok csak az adott objektumból érhetőek el, már a származtatott objektumokból sem.

Most bővítsük ki az előző programunkat, és nézzük meg a **Java** további lehetőségeit. Itt két **Java** forráskódot írunk. Az első legyen a **Point.java**:

```
class Point
extends Object
{
  public int x;
  private int y;

  Point()
  {
    x = 0;
    y = 0;
  }
  Point(int x, int y)
  {
    this.x = x;
    this.y = y;
  }
  public void setX
```

```
(int x)
{
  this.x = x;
}
public void setY
(int y)
{
  this.y = y;
}
public int getX()
{
  return x;
}
public int getY()
{
  return y;
}
}
```

Ebben a forrásban deklaráltunk egy **Point** osztályú objektumot. Ennek van két változója, az egyik **public**, a másik **protected**ként deklarálva, és van hat metódusa. Ebből kettő speciális – a két **Point** nevű. Egy normál **C** programban nem lehet két azonos nevű függvényt deklarálni. Ezt csak az objektum-orientált programozás teszi lehetővé. A két metódus a nekik átadott paraméterekben különbözik egymástól. Ezt a fordítóprogram érzékeli, és azon program fordításakor, amelyek hivatkozásokat tartalmaznak ezekre a metódusokra, a paraméterek típusának és számának megfelelő függvény hívása lesz befordítva. Ezt **operator overload**nak hívják. A **Point** nevű metódus még azért érdekes, mert ez(ek) a **Point** objektum konstruktora(i). Amikor egy osztályt deklarálunk, az még csak logikailag létezik. Amikor egy objektumot létre akarunk hozni a memóriában, akkor jönnek a képbe a konstruktorok. Ezek ■ metódusok helyezik el a memóriában az objektumot. Itt csak a változók elhelyezéséről van szó, hiszen az egyforma objektumok metódusai csak egyszer vannak tárolva ■ memóriában, csak az adatok vannak annyi példányban elhelyezve, ahány objektumot használunk. A másik négy metódus a változók vizsgálására való. A **getX**, illetve a **getY** metódus lekérdezi az **x**, illetve az **y** változót, a **setX** és a **setY** pedig beállítja azokat. Utóbbi metódusokban használjuk a **this** objektumot. Ez az objektum mindig az adott objektumot jelenti.

A másik **Java** forrásunk ■ **Hello.java** kibővített változata:

```
import
  java.awt.Graphics;
import java.awt.Event;
import java.awt.Font;
import java.awt.Color;

public class
Hello extends
java.applet.Applet
{
  Point p;
  Font f;
  Color c;
  int n;
```

```
public void main
(String args[] )
{
  n = 0;
  repaint();
}

public void paint
(Graphics g )
{
  p = new
    Point(30,30);
  f = new Font
    ("Times New Roman
    CE", Font.BOLD |
    Font.ITALIC, 24 );

  g.setFont( f );
  g.setColor
    (Color.green );
  g.drawString
    ("Hello", p.x,
    p.getY() );

  p.x = 50;
  p.setY(25);
  g.setColor
    (Color.blue );
  g.drawString
    ("World!",
    p.getX(),
    p.getY() );

  c = new Color
    (n, n, n );
  g.setColor( c );
  g.setPaintMode();
  g.drawRoundRect
    (20, 20, 80, 60,
    10, 10 );
}

public boolean
handleEvent
(Event e )
{
  switch( e.id )
  {
    case Event.MOUSE_UP:
      n = (n == 255 ?
        0 : 255 );
      repaint();
      return true;

    default:
      return false;
  }
}
```

Ez a programunk most betölti ugyanúgy a **Graphics** objektumot, és ezen kívül még a **Font**, az **Event**, és a **Color** objektumot is. A **Font** és a **Color** objektumokat, ugyanúgy, ahogy a **Graphics** objektumot a **Java** fejlesztői hozták létre. A **Point** objektumot pedig mi, a másik **Java** forrásban. Fontos, hogy a másik forrás neve **Point.java** legyen, mert a fordító csak így fordít **Point** objektumot belőle.

Ebben a programunkban ugyanúgy a **main** és ■ **paint** metódust definiáltuk át. Viszont négy változót (objektumot) is definiáltunk, ezek a **Font** osztályú **f**, a **Color** osztályú **c**, illetve ■ **Point** osztályú **p**, és egy egész szám az **n**. Ezt a **main** metódusban inicializáljuk (lenullázzuk).

A **paint** metódus első sorában a **Point** osztály **Point (int,int)** konstruktorával hozunk létre egy pontot, ami tulajdonképpen két koordinátát tartalmaz. Itt a **new** operátort használjuk meg, ezzel adjuk meg a **Java** értelmezőnek, hogy egy új pont készítése következik. Erre ■ pontra a **p** objektummal fogunk hivatkozni a későbbiekben. A következő sorokban létrehozunk egy font objektumot, ugyanúgy a **new** operátorral. Itt a **Font** nevű konstruktort használjuk ennek, megadjuk a betűkészlet nevét ("Times New Roman CE"), a betűkészlet jellemzőit (**Font.BOLD** és **Font.ITALIC** – ezek konstansok), valamint a betűkészlet méretét (24). Ezután ■ **g** grafikus objektumon (ezt nem mi hozzuk létre, hanem a **paint** metódus első (és egyetlen) paraméterében kapjuk) beállítjuk az előzőleg létrehozott **Font**ot, így ezek után már ezzel történik majd a kiírás.

Megadjuk a kiírás színét, ez itt a **Color** objektum egyik konstans színe, így azt még nem kell létrehozni a konstruktorral.

Most jön a "Hello" szó kiírása a **p** objektum által meghatározott helyre, az előzőleg megadott betűtípussal és színnel. A hely koordinátáit kétféleképpen kérdezzük le. Az egyik egy közvetlen hivatkozás a változóra (**p.x**) míg ■ másik egy lekérdezés a **getY()** metódussal. Az **x** koordinátára azért lehet így hivatkozni, mert az a **Point** objektumban **public**-ként van definiálva. Az **y** koordináta viszont **protected**, így azt csak a **getY()** metódussal kérdezhethetjük le.

Ezután ugyanúgy közvetlen hivatkozással átállítjuk **x** értékét, **y**-t pedig a **setY()** metódussal változtatjuk meg.

A következőkben átállítjuk az aktuális színt, majd ugyancsak a **p** objektum által meghatározott helyre kiírjuk a "World!" szót. Itt a pozíció mindkét koordinátáját a **get?**(?) metódussal kérdezzük le.

Ezután létrehozunk egy új színt, a színösszetevőket megadva a **Color** konstruktornak, majd beállítjuk ezt az aktuális színnek. Beállítjuk ■ rajzolósi üzemmódot (elméletileg ez az alapbeállítás, de sose lehessen tudni (Micimackó rulez!)). Végül a 13. sorban rajzolunk egy lekerekített sarkú téglalapot.

Most újradefiniáljuk a **handleEvent** metódust, hogy tudjunk valamit csinálni is a programunkkal. Ez az lesz, hogy ha felengedjük az egér gombját (előtte persze le kell nyomni), akkor megváltozik a lekerekített sarkú téglalap színe, feketéről fehérre, illetve fordítva. Ezt az események segítségével tehetjük meg.

... folytatjuk
Csibra Gergő

HARDVERGÖDÉS

Dynamite 128/Video

Az e havi hardvergödés témája a COMPAIR '96 legjobban keresett grafikus kártyája, a **Hercules Dynamite 128/Video**.

Tőlünk nyugatra már felfedezték ■ 128 bites grafikus kártyák teljesítmény-többletét, az örület most hozzáuk is begyűrűzni látszik.

A **Hercules** cég – amely idáig is számos tesztgyőztes hardvert produkált, most sikeresen áttörte azt a falat, amely idáig elválasztotta az igényes felhasználói igényt és ■ megfizethető hardvert. A sebességtöbblet ára ezidáig borsos volt, mivel ezeket ■ kártyákat gyorsabb működés érdekében a különböző gyártók VRAM-al szerelték. A VRAM szverése révén közel kétszer gyorsabb mint a hagyományosan alkalmazott DRAM, azonban az ára is jóval magasabb.

A **Hercules Dynamite 128/Video**-n azonban ■ Multibank-DRAM-okat találunk. Az MDRAM technológia ötvözi a DRAM alacsony árát, valamint a jelenleg elérhető legnagyobb adatátviteli sebességet. Ez a sebesség már 2 MB MDRAM-tól akár 1 GByte/sec adatátvitelt eredményezhet. Ez ■ DRAM-mal szerelt 64 bites kártyák sebességének ötszöröse, és még ■ VRAM-os kártyák átvitelét is több mint két és félszer felülmúlja.

A sebesség-különbség azonban nemcsak az újfajta memória-technológiának köszönhető, hanem a **TSENG Labs** 128 bites **ET6000**-es processzorának is. A Hercules tökéletesen ötvözte az **ET6000**-es 128 bites előnyeit a szinkron MDRAM-al. Az eredmény az eladások alapján a legsikeresebb 128 bites grafikus hardver. De nézzük, mi is rejlik a számok mögött. A tesztelt kártya 2 MB MDRAM-os **Hercules Dynamite 128/Video**. A kártyához mellékelt CD-ről könnyedén felinstallálható az összes operációs rendszer alá ■ **Dynamite 128**.

Elsőként a manapság listavezető WIN95-tel próbálkoztunk. A CD-en található autorun segítségével az installáció körülbelül egy perc alatt lezajlott.

A kártya beállítását, valamint ■ képernyő méretét és színmélységét a **Hercules Touch 95** használata teszi egyszerűvé. A programmal könnyedén ment ■ felbontások változtatása akár 1600x1280-ig is. A kártya 2MB MDRAM-mal a true color 24 bites üzemmódot 800x600-as felbontásban produkálja, de 4 MB MDRAM-mal természetesen 1280x1024 pixeles felbontásban is elérhető a 16.7 millió szín.

A képfrekvencia állítása 60-tól 120

Hz-ig történhet. Persze a 120 Hz-et csak azok próbálgassák, akik megfelelő monitorral rendelkeznek, hisz ■ legtöbb készülék ezt a frekvenciát már nem szereti.

A **Hercules Touch 95** egyik hasznos programja a **Speedy Benchmark**. Ezzel lehet a kártya sebességét mérni különböző felhasználási területeken. A 800x600 felbontásnál true colorban a kártya valóban ötször volt gyorsabb, mint az előzőleg ■ gépben lévő S3-as 2MB DRAM-mal. A tesztet lefutattuk a **WinTach** mérőprogrammal is. Az eredmény ekkor is meglepő volt, ■ **WinTach** is közel a ötször gyorsabbnak mutatta ■ **Dynamite 128**-at.

A tesztteredményekeken felbuzdulva kipróbáltuk ■ CD-en lévő **Hercules Entertainment Center** nevű univerzális multimédia lejátszót. Az MPEG és Video lejátszón kívül találhatóunk zenelejátszókat minden formátumhoz. A program valóban Multimédia, és minden egyes lejátszás a kártya lehetőségeinek teljes kihasználásával történik.

De a tesztek nem mindig fedik le a felhasználók teljes körét. A grafikus felhasználás egyik gyakori példája a különböző vektorgrafikus vagy render programok használata. A **Dynamite 128**-at kipróbáltuk a **3D Studio 4.0**-val. A képernyős rendernél ■ kép kiakása nem lassította a renderelés sebességét. A **CorelDraw 5.0** használata közben is kellemes a képernyő mozgatása, hiszen itt nem volt tapasztalható a sok kártyánál látható lapozás.

Windows NT 4.0 alatt ■ kártya felinstallálása még egyszerűbb, hiszen a kiválasztható ■ rendelkezésre álló grafikus kártyák közül ■ display type-ban. NT alatt a sokak által használt **LightWave 5.0**-al próbáltuk ■ kártyát. Ahogy vártuk, a sebesség különbség itt is szembetűnő, a 128 bit előnye vitathatatlan.

Persze egyetlen grafikus teszt sem teljes játékteszt nélkül, így DOS-os teszt nélkül sem. A kiszemelt játékok **DOOM II**, valamint az **F1GP 2**. A **DOOM**-ban a körülnézés közben nem szaggat ■ kép. Még nagyobb öröm, hogy az **F1GP 2**-ben mind VGA,

mind SVGA módban a játék gyorsabb lett, igen nagy örömet okozva e sorok írójának, aki megszállott F1 rajongó.

Összefoglalásként elmondható, a **HERCULES** cég – amely idáig sem volt ismeretlen ■ jó minőségű grafikus kártyák területén – olyat alkotott, amely méltán lehet népszerű mind a játék, mind ■ grafikus felhasználók körében, ■ messze jobbat nyújtva a 128 bites kártyák körében, megfizethető áron.

A hardverhez mellékelt szoftverek kényelmessé teszik a kártya használatát ■ különböző operációs rendszerek alatt, gyakorlatilag bármilyen felbontásban bármely grafikus platformon. A kártya ajánlható mindenkinek, akinek egy megbízható grafikus hardverre van szüksége, és gépe teljesítményét szeretné növelni vagy egyszerűen biztosítani szeretné, hogy a ma megvásárolt hardver évek múlva is megállja a helyét, és mindezt 5 év garanciával.

A kártyához adott regisztrációs lap visszaküldésével tájékoztatást kaphatunk a legújabb termékekről, valamint ingyen hozzájuthatunk a driver-frissítésekhez.

Itt nem árt megemlíteni, hogy ahol nem adnak regisztrációs lapot és 5 év garanciát, ott valószínűleg nem az eredeti terméket, vagy annak esetleg egy régebbi változatát forgalmazzák.

A **Hercules** grafikus kártyák 5 év garanciával megvásárolhatók, illetve termékekről további információ a következő címen kapható:

EZ Computer Kft.
1113 Budapest, Tornavár u. 8.
Tel.: 06 20 39-31-32
06 30 52-29-29

A Hercules termékek disztibútora
■
SVED Rt.
1143 Budapest, Hungária krt. 67.
Tel.: 222-0133



EZ Computer Kft.

Budapest 1113 Tornavár u. 8
Tel.: 06-20-39-31-32 06-30-52-29-29
Tel. / Fax: 186-2929 FaxBank: 180-8611 / 2929#

Karácsonyi számítógépalkatrész akció!

Egér + Pad	992.-	486 SIS alaplap + DVD Scr6 133MHz + 4MB DRAM	19900.-
OPTI hangkártya + 50 Watt aktív hangfal	9960.-	1.44 Floppy drive plusz 10 db TDK disk	3392.-
Soundblaster 16 + 150 Watt aktív hangfal	10900.-	STB MinType 4806 tápellátás	4900.-
14.4 Belső modem + Software	7900.-	Mini Tower ház	5400.-
Pentium Triton III 2 alaplap	15500.-	GoldStar 14" LB / M monitor	38900.-

GoldStar monitorok 3 év garanciával

GoldStar 14" MultiMedia 45900.- GoldStar 56i 15" Digitális 63900.-

HERCULES videokártyák 5 év garanciával

Terminator 2MB EDO 16900.- Dynamite 128/Video 2 MB MDRAM 28900.-

Diákoknak kedvezmény!

Áraink éfá nélkül értendők



inside moves

Monster Truck Madness Book

Mint már a **Hellbender** című cikkben említettük, **Microsoft**ék most minden játéukban kiadnak egy tippkönyvet, ez az **Inside Moves** sorozat. Természetesen a **Monster Truck Madness** sem maradhatott ki. Ha valaki még emlékszik az erről a játékról készült ismertetőre, az tudja, hogy itt hatalmas **Monster Truck**okat, azaz nem túl magyarasan szólva "Szörnyteherautókat" kell vezetnünk. Amerikában ez egyébként elég népszerű szórakozása a népeknek, egy ilyen szörnyteherautó-versenyen átlagosan 30-40 ezer néző fordul meg. Harmincezer ember, és mindegyik azon ábrándozik, hogy milyen poén lenne egy ilyen óriáskerekű teherautóval végighajtani a városban a 4 órai csúcsforgalomban...

Ennyi elég is lenne bevezetőnek, most nézzük, mivel találkozhatunk a könyv böngészése közben! Először is megtalálhatjuk a szokásos kezelési, illetve hibaelhárítási útmutatókat. Van egy kis vezetési útmutató, ennek a segítségével mi is profi **Monster Truck** pilótákká válhatunk (természetesen nem a valóságban!!!). Találhatunk tippeket a különböző versenypályákhoz, illetve versenytípusokhoz, köztük a hagyományos körpályától és roncsderbitől egészen a rally-kig és a gyorsulási versenyekig. Megtalálhatjuk a leg híresebb **Monster Truck**ok történetét, köztük a legendás **Bigfoot**ot, aki minden teher-

autó királya, és 1979 óta (persze többszöri átépítés után) tartja rettegésben az ellenfeleit (illetve az autórongsókat, amiket előszerelettel tapos szét).

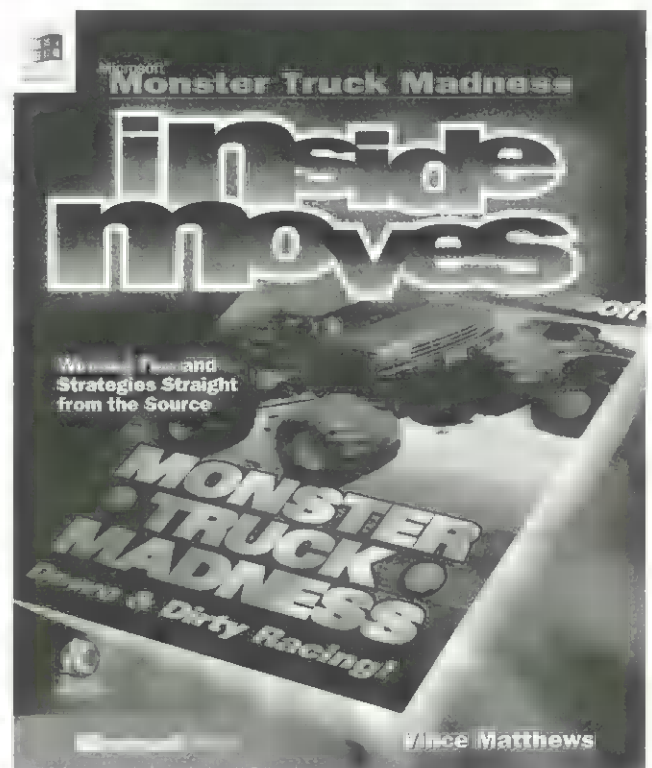
A könyvben helyet kapott riport **Bob Chandler**rel, aki ezt az egész sportágat még anno a 70-es évek végén kitalálta. Ő a már említett **Bigfoot** konstruktöre is.

Természetesen 1996-ban, az Internet és egyéb hálózatok világában egy játék már nem játék multiplayer üzemmód nélkül. A könyv szerzője (aki mellesleg pont úgy néz ki, mint Balázs Péter fiatalabb korában) is részletesen kitér. Így aztán kapunk különböző taktikákat ellenfeleink alapos megszűntetésére.

Bár itthon kis hazánkban nem olyan ismert ez a sport, sőt, tudunkkal egyetlen hazai (de lehet, hogy európai) képviselője sincsen, remek szórakozást nyújthat a játék (persze csak ha valami hiper jó gépünk van – penyő 75 a minimum!), a könyvben pedig kiváló tanácsok vannak, amelyek segítségével könnyedén a stuff mesterei lehetünk.

Erre a könyvre is csak azt tudjuk mondani, mint az ezerszer emlegetett **Hellbender**re: akit érdekel a játék, az szerezzze meg, mivel rengeteg nélkülözhetetlen tippet meríthet belőle.

Benny



Hellbender Book

Üdvözlét mindenkinek. Hát hogyan is kezdjük? Ha valaki még vissza tud emlékezni a szeptemberi vagy októberi számra (ki tudja már, melyikre), akkor az tudja, hogy volt egy cikk a **Microsoft Hellbender** című játékról. Most **Microsoft**ék úgy döntöttek, hogy ezután minden játéukról kiadnak egy kb. 200-300 oldal vastagságú tippkönyvet, amelyben minden játék végigjátszásához szükséges segítséget meglelhetünk – így tettek hát a **Hellbender**rel is.

Először is azoknak imánk egy pár szót, akik nem olvasták a játékról az ismertetőt. A **Hellbender** a **Fury 3** folytatása. Aki ismerték ezt a stuffot, azok tudják, hogy rossz nem lehet (annak ellenére, hogy **MS**). Azonban ezt a gémet szebb grafika (és nagyobb gép-igény) jellemzi, mint elődjét. Összesen nyolc különböző bolygó, mindegyiken 3 küldetés gondoskodik arról, hogy ne unatkozzunk. A grafika valóban csodás, de a készítő a Penyő 75-öt mondják alapnak... Na de várjunk csak! Most nem játékról, hanem a könyvről kéne írni...

Hát akkor a könyv. Miket találhatunk benne? Először is egy rendkívül részletes és mindenre kiterjedő leírást a játék kezeléséről. Ez a gomb mit csinál, az a gomb mit csinál stb., stb. Találunk tippeket a játék gyorsításához (vegyünk még 8 MByte RAMot, új procit, esetleg videokártyát...), fellelhető a támogatott joystickok listája, valamint ta-

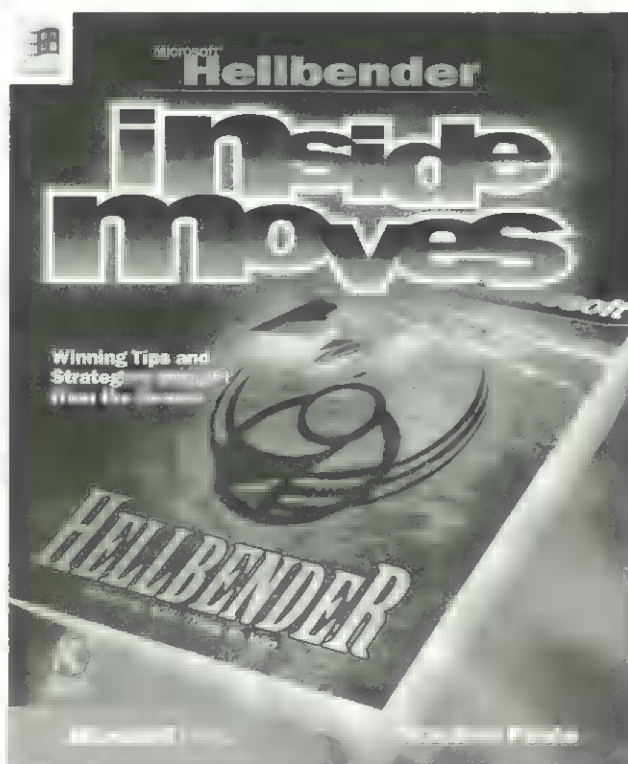
lálhatunk segítséget az esetleges hibák elhárításához. A könyvben helyet kapott a stuff teljes kerettörténete, amely immár sokkal kidolgozottabb, mint a nagy elődé. Teljes listát kapunk a használható fegyverekről, illetve arról, hogy melyik fegyver mi ellen jó. A könyv írója (egész pontosan írója, mivel egy szál pasas írta az egészet) nem sajnálta/sajnálta a helyet, és így kapunk egy rendkívül részletes leírást minden küldetésről. Megadja az ellenségek, illetve a tápok koordinátáit.

Hálózatban, illetve Interneten keresztül akarunk játszani, de nehézségeink vannak? A könyv erre is kínál megoldásokat, sőt, ad nekünk egy pár tippet azzal kapcsolatban, hogyan szűssük meg a haverjainkat, akik ellen játszunk. Csak egy pár rövid példa: hogyan lehetünk repülő lakókocsival (Ürgolyhók RuLeZ!!!), vagy pedig hol találhatjuk meg a gém legjobb fegyverét, a vortextet. De ez még nem minden! Küldhetünk ellenfelünknek előre rögzített digi szövegeket is.

Összességében szólva a könyvet ajánljuk mindazoknak, akik komolyabban szeretnének játszani a **Hellbender**rel, de aki nem, az is hasznos tanácsokat találhat benne. Végezetül egy pár cheat code:

- Steroid: Halhatatlanság
- Totlpowr: Energia feltöltés
- Imstuck: Ugrás a következő küldetésre.

Benny



HISTORY through ART

THE TWENTIETH CENTURY

Encyclopedia

Ages 13 to adult

The Twentieth Century

A *History through Art* sorozat eme darabja a XX. századi művészet világába kalauzol el minket. A sorozatnak idáig nyolc része jelent meg, ez tehát kilencedik. Különbség azonban, hogy ezt a CD-t külön lehet megvásárolni, míg az előzőeket négyes (!) csomagokban árulták. Az első csomag tartalmazza az ősi Római és görög kultúrát, a "sötét" középkort, valamint a reneszánsz művészetét. A második csomagba került barokk művészet, felvilágosodás művésze (klasszicizmus), a romantika, valamint a premodern áréat (tehát kb. a XIX. század közepe és XX. század elejéig, ide tartoznak olyanok, mint a realizmus, impresszionizmus, divizionizmus, poszt-impresszionizmus, prae-raffaelizmus, szecesszió stb.). Nagy fába vágta a fejszéjét a **Power CD** csoport, amikor az egyik legbonyolultabb századot kívánta bemutatni, hisz mindenki (mindenki?) tudja, hogy a XX. század az ún. "izmusok" korszaka, és enyhén szólva bonyolult, ezért nagy érdeklődéssel vágtunk bele a CD-be (bocs Lajos, majd kifizejtük...). Az ismertetőt egyébként a sorozat bármely darabjához lehet használni, hiszen egy sémán alapszik a kezelésük. Na, elég rizsből, lássuk!

Az egész program alapja a videofilm-szerűség, azaz van (a képernyő bal alsó sarkában) **PAUSE** és **PLAY** gomb, tudunk képkockát előre-hátra tekerni (a képernyő jobb alsó sarka). A század bemutatása több részre tagolódik, tehát több "videokazettát tehetünk be". A felső sorban láthatjuk, hogy az aktuális rész hány perces (pl. 0:00 – 5:15), az alsó sorban kb. középen, hogy mennyi idő telt el az aktuális rész lejátszásának kezdete óta, jobb alsó sarok mutatja, hogy a korábbi képei közül mennyit láttunk már, s mennyit nem. A képernyő középső, egyben legnagyobb részét a képek teszik ki, fölül az idő mellett a rész neve (pl. az elsőnek *Technology and the artist's eye*). Bal oldalt a nagyítóval kinagyíthatjuk a képet, alatta az "i" ikonnal több infót kaphatunk az aktuá-

lis képről a "Q&A" ikonnal a gép tesztkérdéseket tesz fel nekünk, majd azt értékeli (nekünk kell megadni, hogy mennyi kérdést tegyen fel), alatta a könyv ikonnal használhatjuk az enciklopédiát. A képek jobb alsó sarkánál rövid infót kaphatunk magáról a képről. Ezek alatt van a szövegmező, ahol a zöld szavak kifejezéseket tartalmaznak, rájuk clickelve bővebben kifejti őket a gép, a kék szavakra kattintva pedig az enciklopédiában nézhetünk az aktuális szó után. Az alsó sorban vannak ikonok, amikről még hadováltunk, ezek a következők:

- **Return to Feature Presentation:** Ha valamelyik menüpontban elbarangolnánk, akkor ezzel az ikonnal mindig visszatérhetünk;
- **Browse Indexes:** Kiválaszthatjuk többek között, hogy melyik korszakot, és azon belül melyik részt kívánjuk megtekinteni (**Presentation I-II**), válogathatunk az enciklopédiák között, quizek között (**Quiz index**), művészekről kaphatunk információt (**The 20th century Artist's index**), és műveikről (**The 20th century Artworks**), stb...
- **Show References:** Az aktuális képhez tartozó menüpontok használata;
- **Find a Word:** Egy szó megtalálása (begépelés után);
- **Open the Dictionary:** Szótár;
- **Go to Previous:** Egy lépés vissza;
- **Learning Center:** A CD-vel kapcsolatos ügyes-bajos dolgok (regisztráció, jelentkezés klubtagnak, stb...)

Hát ennyi lett volna röviden, nem rossz, szóval elmegy. Tetszett benne, hogy a századot megelőző időszakokra utalva mutatja be – nagyon helyesen –, továbbá ügyesen utal a külső tényezőkre, melyek hatására egyes korszakok kialakultak. Egyszóval megfelelő angol tudással élvezetes, jó oktatóprogram (természetesen csak nagyon alapfokon). Hátránya viszont a körülményes kezelhetőség, valamint a nehézkes áttekinthetőség.

DUKE

Paul Cézanne

A finom Cézanne-mag feltalálója, valamint a legendás szellem, aki a kaput nyitja, zárja (nyitja, ha azt mondják neki: Tárulj Cézannel!) – ki hitte volna, de unalmas perceiben egy-egy képet is megfirkantott. Az idők során azonban annyi képet megpingált, hogy lassan-lassan már híresebb festő lett belőle, mint feltaláló, vagy kapuőr. Ám mivel még kezdő volt, az akkori festőstílust még nem tudta reprezentálni, úgy döntött, hogy egyéb elfoglaltságai mellett hivatalos korszakalkotó is lesz. Akkor még ő sem tudta, de a posztimpresszionisták népes táborának egyik vezető tehetségévé vált. Végül úgy döntött, hogy főállásban inkább piktorkodik, és a többit már csak mellékállás gyanánt fogja művelni. Természetesen – mint minden korszakalkotó – az ő képeit is heveny tiltakozás fogadta, és kísérte szinte élete végéig. Halála után azonban rájöttek, hogy mégsem volt olyan amatőr, sőt később számos XX. századi stílusirányzat tekintette előképének. Az **E.M.M.E. Interactive** úgy döntött, hogy a modern technika segítségével megismerteti a festőt a Tisztelet Nagyerdmével. Ennyi kamu után kicsit komolyabban nézzük eme alkotást. A CD a **Musée d'Orsay** anyagának Cézanne-képeit mutatja be.

A főmenü a következő almenükből áll:

- **Works:** Válogathatunk a mester művei között egy palettán, de választáskor csak a képet látjuk. Ha választottunk, infót kaphatunk a kép rövid történetéről, keletkezésének idejéről, a kép címéről, festészeti módjáról, méretéről, valamint meg tudhatjuk, kinek készült. Itt a két további menüpont az **ANALYSIS**, mely a narrátor szövegét tartalmazza (kissé bővebb info a képről), valamint a **DETAILS**, mely a kép részleteit nagyítva mutatja, és így tanulmányozhatók a módszerek változatai.
- **Biography:** 1839 és 1906 között életének főbb eseményeit évről-évre – saját választásunk, érdeklődésünk alapján – kísérhetjük végig. Az itt található **KEY DATES** menü-

pont segítségével Cézanne életének legfontosabb állomásait ismerhetjük meg a narrátor szavain keresztül. Itt választhatunk továbbá egyes mozgófilmes bejátszás közül is:

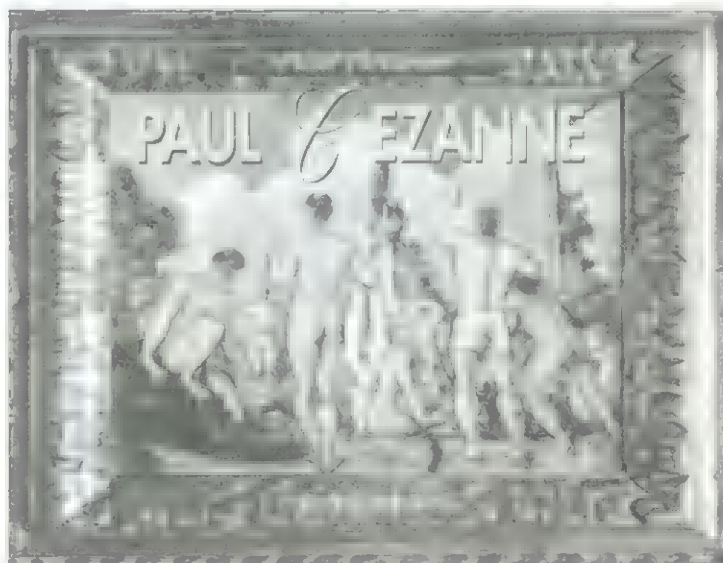
- **Mount Sainte Victoire**, azaz a mester, és a **Sainte Victoire** hegy, ami oly fontos szerepet játszott életében;
- **Aix-En-Provence** Cézanneszüslőhelyét mutatja be;
- **Cézanne's Studio** a festő dolgozószobája;
- **The Last Years**, azaz az utolsó évek.

- **Guided Tour:** A CD-n szereplő 33 képről kaphatunk – szintén narrátor segítségével – információt.
- **Amusement:** Ellenőrizhetjük memóriánkat, hisz a gép húsz képet mutat, s nekünk kell a kép helyes címére clickelnünk. A teszt végén értékeli tudásunkat (emlékezőtehetségünket).
- **Index:** Név szerint előhívhatjuk a CD-n található összes képet, valamint a világtérkép segítségével rálátást nyerhetünk azokra a múzeumokra, ahol jelentős Cézanne-gyűjtemény van.
- **Bibliography:** Cézanne-életével és munkásságával kapcsolatos fontosabb irodalmi művek.

A program egészére vonatkozik, hogy a képernyő szélén az egérrel nyílatat hívhatunk elő. A jobbra mutató nyíl előre lapoz, a balra mutató hátra, a fölfelé mutató pedig az aktuális menübe lép vissza. A kis Cézanne logóval mindig a főmenübe léphetünk, **Print**tel kinyomtathatjuk az aktuális szöveget.

A program nagyon tetszetős, csodálatosan tiszta, érthető beszéd, színvonalas és nagyon frankó atmoszférikus zene, jó digitalizált képek jellemzőek rá. Ha a német nyelvre kapcsolunk, akkor nemcsak a szöveg változik, hanem a beszéd nyelve is. Egyedül a filmrészletek lettek kissé zsengek (és rövidek), de ez nem sokban rontja a CD globális varázsát. Ajánljuk minden művészetet kedvelőnek!

DUKE





A Microsoft új 90 perces műsora ■ Interneten, Linda Ellerbee vezetésével – Az enciklopédia új világa: Encarta élőben

A **Microsoft** egyik legfrissebb híre szerint az Interneten hamarosan induló új riportműsorát, az **"ENCARTA ON THE RECORD"** kiberfórumot **Linda Ellerbee** vezeti majd. A havonta jelentkező műsor nyílt beszélgetés formájában folyik majd, lehetőséget teremtve arra, hogy a hálózatra bekapcsolódók, és ■ stúdióban jelenlévők egyaránt csatlakozhassanak az ismert újságíróhoz, **Linda Ellerbee**-hez, az éppen aktuális témák megvitatásában.

A kiberfórum témáját egy, ■ műsorvezető által már a show előtt írott formában kiadott vitaindító adja majd. A program első felében erre a véleményre reagálhatnak a résztvevők, majd a műsorvezető, a stúdióban jelenlévő közönség, valamint az online résztvevők együtt dolgozzák fel azt. A beszélgetést követően ■ műsort – melyhez az ismeretanyagot az **Encarta '96 Encyclopedia** és a különféle web site-ok szolgáltatják – az Interneten való későbbi állandó felhasználás érdekében szerkesztik. Az így kialakult változat az **Encarta Encyclopedia Web Site**-on keresztül lesz elérhető.

Az 1996 február 21-én induló **ENCARTA ON THE RECORD** a **Microsoft** és a **Linda Ellerbee** vezette **Lucky Duck Productions** közös vállalkozása, mely minőségi, tartalmas, a különféle generációk igényeinek egyaránt megfelelő programozás mellett elhivatottság eredményeképpen jött létre. Célja, hogy a világ eseményeit oly módon dolgozza fel, hogy azokat ne csak a hírek szintjén, hanem egy annál mélyebb, behatóbb szinten ismeresse.

Patty Stonesifer, ■ **Microsoft** elnökhelyettese és a fogyasztói üzletág vezetője nyilatkozatában kifejtette, hogy mind a műsor, mind pedig a műsorvezető, **Ellerbee** személye a **Microsoft** ez irányú elkötelezettségét fejezi ki. Ezen kívül remélik, hogy a rendhagyó műsor újítást jelent majd az online programozás területén is. Az **"EN-**

CARTA ON THE RECORD" a híreket és a jelenlévő közönséget egy gazdag, testreszabott Internet környezettel kapcsolja össze, mely **Linda Ellerbee** személye, kreativitása és meglátásai által válik még értékesebbé.

Ellerbee – aki többek között kitűnő vezetői tapasztalataival is gazdagítja a műsort – elsősorban a következők miatt vállalkozott erre a feladatra: "Én és ■ cégem mindig is azon dolgoztunk, hogy érthető, értelmes módon közvetítsük a híreket. Az **ENCARTA ON THE RECORD** lehetőséget ad arra, hogy bárki, bármennyit kérdezhessen – és mivel én már évek óta ezt teszem, nem tudtam nem mondani e lehetőségre."

Miben más az **ENCARTA ON THE RECORD**?

Az **EOTR** elsősorban azáltal tér el más műsoroktól, hogy egy modern multimédia enciklopédiára alapozza adásait a legújabb események megvitatásában. "Műsorunk gazdag háttér-információval látja el a felhasználókat, akik az **Encarta**-t és más információ-forrásokat is használhatnak egy-egy téma több oldalról történő körüljárása, feldolgozása során, annak alaposabb megismerése érdekében. A műsor mindenkinek lehetőséget teremt arra, hogy az eseményeket egyéni, sajátos módon közelítse meg," nyilatkozta **Ann Fenner**, az **Encarta Encyclopedia** főszerkesztője.

Az **EOTR** többféle digitális médiát és vegyes formátumot használ, szöveget, hanganyagot és képanyagot ötvöz.

Hogyan működik?

Az **ENCARTA ON THE RECORD** a **Microsoft Encarta Encyclopedia** Web Site-on, a <http://www.microsoft.com/Encarta> címen érhető el. Az érdeklődők ugyanitt ismerkedhetnek meg **Ellerbee**-vel, a műsor témakörével, a meghívott vendéggel, a vendég által kiadott véleménnyel, valamint ■ témához kapcsolódó érdekességekkel is. Rendszeres információjával az **EOTR** arra ösz-

tönzi a felhasználókat, hogy már a műsor előtt alakítsák ki saját mondanivalójukat a hónap témájával kapcsolatban – így lehetőséget adva arra is, hogy járatosságot szerezzenek az adott témakörben, még mielőtt beszélgetésbe kezdenének a szakértő vendéggel.

A World Wide Web felhasználói ingyen vehetnek részt az **ENCARTA ON THE RECORD** fórumon.

Élő műsor

Az USA keleti részén használt időszámítás szerint este kilenckor kezdődő műsor első harminc percében kerül sor kérdések feltevésére, vélemények megosztására, melyeket ■ műsor végén nyilvánosságra hoznak. Ez az idő a beszélgetés bemelegítő része. 9:30-kor az **ENCARTA ON THE RECORD** összekapcsolódik a new-york-i @Cafe-ból jelentkező élő műsorral, ahol a műsorvezető és ■ vendég a stúdió közönségével együtt bekapcsolódnak a beszélgetésbe. A stúdió közönsége és a World Wide Web felhasználók egyaránt feltehetik kérdéseiket a műsor alatt.

Az első adás

Az első **ENCARTA ON THE RECORD** műsor témáját és vendégét február 13-án jelentik be. Az első adást 1996. február 21-én tartják.

A műsor újfajta lehetőséget kínál mindenkinek a világ legfrissebb eseményeinek megismerésére és megvitatására, hiszen egyszerre érdekes, átfogó, szórakoztató és nem utolsósorban interaktív. Egyetlen enciklopédia sem kapott még ehhez hasonló szerepet a világ eseményeiben.

A **Microsoft Encarta** a kapható legnépszerűbb, díjnyertes multimédia enciklopédia. Tartalmát egy 25 fős, kutatókból, szerkesztőkből és írókból álló csapat készíti. Az **EOTR** az **Encarta Encyclopedia** új **Yearbook Builder** funkciójának kiterjesztése. A **Yearbook Builder** elsődleges szerepe, hogy általa az **Encarta Encyclopedia** felhasználói havonta újabb cikkekkel bővíthetik CD-ROM enciklopédiájukat ■ World Wide Web-en (WWW) vagy az MSN-en (The Microsoft Network) keresztül. A szerkesztők havonta legalább egy új vezércikkel, és körülbelül 40 új szócikkal jelentkeznek, melyeket általában térképek, fényképek és illusztrációk is kísérik.

Microsoft Home SZOFTVEREK OTTHONRA!

3D rovat

Anyagok

Képzelnék el és modellezzünk le egy tetszőlegesen bonyolult testet, finomítsuk a felületét a végtelékig, majd hívjuk oda barátainkat, vagy annak hiányában édesanyánkat és mutassuk meg neki az "eredményt", a gyönyörű drótvázat. A legjobb esetben legörbül a szája, rosszabb esetben a gyomra is felfordul. Hogy miért? Mert elfelejtettük renderelni a tárgyat. Csak hogy a program nem lát bele a képzeletünkbe, ezért meg kell adni azt a szerény két-három ezer paramétert, amivel elérhetjük a kívánt hatást. Hogy segítsünk átlátni ezt a jó néhány paramétert, ezen az oldalon címszavakban leírjuk a leggyakoribbakat, valamint az effektet, amiket a képeken primitív módon be is mutatunk. Összefoglalva (zárójelben az angol megfelelő; persze egyik programban sem lehet ugyanazon a néven megtalálni):

- Renderelési eljárás (Render Method)
- Felületsimítás (Smoothing)
- Szín / Textúra (Color / Texture)
- Alapfény (Diffuse / Ambient)
- Csillanás (Highlight)
- Fénykibocsátás (Light Emission / Incandescence / Self Illum.)
- Átlátszóság (Opacity / Transparency)
- Egyéb effektek

Renderelési eljárások (Render Method)

Ahelyett, hogy belebonyolódna ebbe a matematikai témába, összefoglaljuk a megjegyzendő gondolatokat, a teljesség igénye nélkül:

Aki még nem hallott volna róla: a renderelés hasonlít egy fénykép előhívásához. A program az úgynevezett **wire**-ből (**wire-frame**-ből, **scene**-ből, **object**-ből, **project**-ből, programja válogatja) egy fotorealistikus (valóság-hű) képet generál.

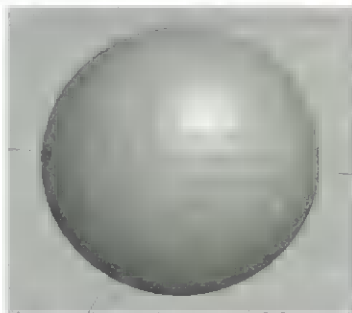
Más a képhez tartozó renderelési eljárás, és más a tárgy, illetve az anyag renderelési eljárása. A kép renderelése lehet **RayTrace** (abból is ezer féle), nem **RayTrace** (ugyanolyan sok), árnyékolás, nem árnyékolás, **double-sided**, nem **double-sided**..., **Radiosity** (valós fizikai modellen alapuló eljárás – PC-n nincs), míg egy scene-ben (így nevezik a berendezett terepet, ha úgy tetszik, színpadot) a tárgyaknak / anyagoknak más lehet a felület-renderelési eljárása: **hidden line**, **wireframe**, **flat shaded**, **smoothed** – azon belül **Phong**, **Gouraud**, **Blinn**, **Lambert** és még egy pár home-made névtelen algoritmus! Tehát attól, hogy valami **RayTrace**, még nem biztos, hogy a számolt felületek simák, és megfordítva: attól, hogy valami sima, még nem biztos, hogy **Raytrace**!

Azért írtuk, hogy tárgy/anyag, mert általában az anyagnál szokás meghatározni a renderelési eljárást, de a tárgynál a simítás ki/bekapcsolható, vagy "hangolni" is lehet. Olyan apróságokról már ne is essék szó, hogy milyen bemenetet kap egy renderelő program, vagy hogy "soronként" vagy "face"-enként számol...

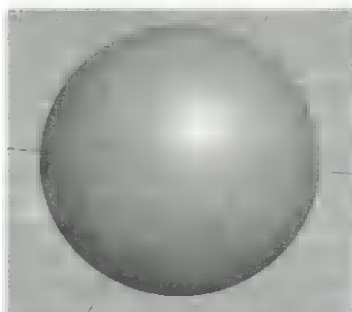
Itt csak a főbb gondolatokat/tudnivalókat írtuk meg. Majd később részletesen is lesz szó a renderelésről (reméljük, érdekel titeket, ha nem, akkor írjátok meg, velünk lehet alkudozni).

Felületsimítás (Smoothing)

Egy felületet végtelen sok háromszögre kéne bontani a tökéletes simaság eléréséhez, ennek azonban a gép/számítástechnika korlátokat szab. Ezért trükkökhöz kell folyamodnunk. Ilyen a smoothing. A képek önmagukért beszélnek.



Smoothing nélkül...



és Smoothing-al

Szín/Textúra (Color/Texture)

Ha egyszerű gépészeti/műszaki animációról van szó, akkor minden tárgynak más, homogén színe van az átlátszóság kedvéért. De az senkit nem érdekel, hogy miért? Mert visszataszítóan ronda tud lenni, ezért az animátor nem sima színeket használ, hanem úgynevezett textúrákat. Ezekből kap igazán életet a test és így az animáció. Ezek a textúrák lehetnek matematikailag (paraméterek-

kel) leírt textúrák, rajzolt vagy scannelt textúrák; sőt, a jobb programok támogatják a több "anyag" keverését is (**overlay**, **multilayer**, ...). A legjobb programok pedig támogatják a háromdimenziós textúrákat. Ilyen például a fa, a márvány, a gránit, a bőr, a láva és a felhő is.



File textúra



Matematikai textúra

Csillanás (Highlight)

A fényes pontok színét lehet beállítani vele (a **bump**-nál még fontos lesz). No comment.

Fénykibocsátás (Incandescence / Light Emission)



Highlight

Egy neoncső, egy LED vagy egy vilanykörte felülete világít. Ezzel lehet emulálni, de nehogy azt gondolja bárki, hogy így meg fogja világítani a környezetét, ahhoz megfelelő (pl. pont)fényforrást kell elhelyezni benne vagy a felületén (megfelelő számban persze). Egy jó felhasználási példa egy monitor éjszaka...

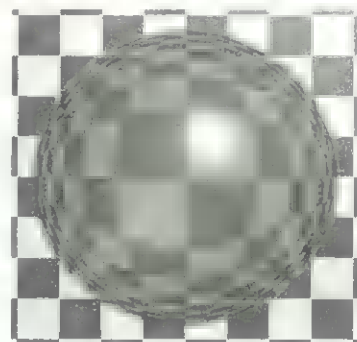
Átlátszóság (Opacity / Transparency)

Önmagáért beszél. Vigyázni kell bizonyos **Raytracer** programoknál, mivel ezeken általában van egy felső korlát az egymás mögött lévő átlátszó felületekre, ha ennél több van egymás mögött, akkor egyszerűen

nem törődik velük, és feketének veszi ezt a területet. **Raytracerek**nél gyakran (nem mindig) fénytöréssel (**refraction**) kombinálják üveg, kristály, zselé, víz és egyéb folyadékok utánzására.

Egyéb effektek

- **Fénytörés (Refraction)**: Ld. az előző mondatot (csak **Raytrace**-el valósítható meg)



Átlátszóság + fénytörés

- **Tükröződés (Reflection)**: Nagyon fontos. A legtöbb anyagnak van tükröződése. Ilyenek a közismert és közkedvelt króm, üveg, a víz és a csillogó festékek is. **Reflection**nek megadhatunk textúrát, vagy rábízhajuk a renderer programra a "valódi", modellezett környezet tükrözését.

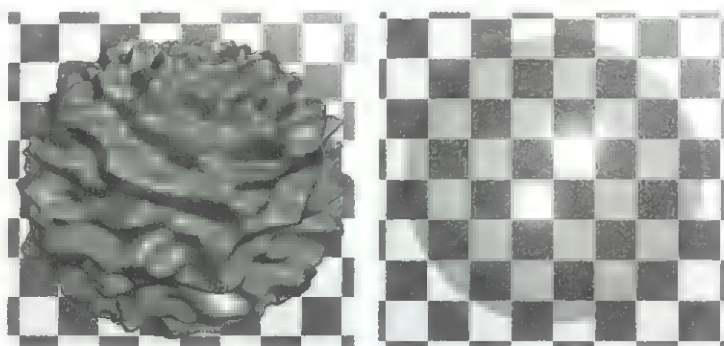


Tükröződés

- **Domborzat (Bump)**: Egy textúra-



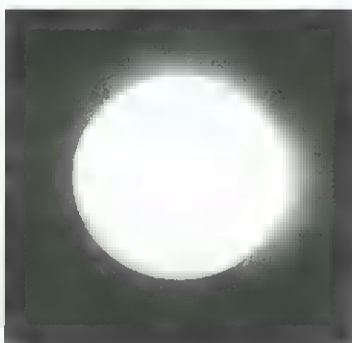
val meghatározhatjuk a felület érdességét (korrodált fém, rücskös műanyag, szőnyeg, stb.). A textúra fényessége határozza meg az adott pont kiemelkedését a felületből. Vigyázat, ez csak renderelési trükk! Próbáljuk ki: egy hengerre húzzunk rá egy megfelelően durva **bump**-mapet, számoltassuk ki és nézzük meg közelről a henger széleit: teljesen simák. Erre a durva problémára ad megoldást a eltolás.



- **Eltolás (Displacement):** ami ténylegesen eltolja a renderelés előtt a geometria (így hívják sokszor a renderelendő testet/felületet) pontjait. Így tényleg rücskös a henger széle. Hátránya, hogy megfelelően kis háromszögekre kell bontani a felületet, hogy a **displacement** követni tudja az előírt egyenetlenségeket. Előnye: gyönyörű vizet és gusztustalan élőlényeket lehet vele animálni (például egy gilisztán végighullámzó gyűrű, amit amúgy elég izzasztó lenne lemodellezni). További előnye, hogy a **bump-mappal** (általában) egyszerre lehet használni.

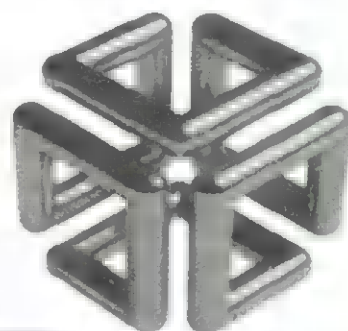
- **Átlátszóság mélysége (Transparency Depth):** Hasznos lehet sűrű folyadékok animálásánál. Hatása: a vastagabb részen "kevésbé jut át a fény". Vigyázat, ez is csak egy renderelési trükk! Az árnyék ugyanúgy homogén marad.

- **Glória (Glow):** Talán az egyik leggyakrabban használt effekt. A tárgy világosabb részei köré glóriát, izzó ködöt varázsol. A kép önmagáért beszél. A legtöbb programban a fényforrásoknak is lehet glow-t adni. Sokan tehetségük hiányát ezzel az effektel próbálják kompenzálni, sokszor sikeresen.



- **Csillanás (Flare):** Ez nagyon programfüggő, de azért leírjuk. A megcsillanó felületek tényleg megcsillannak (lásd: blöd tisztítószerek reklámok).

- **Részecskék (Particles):** Ennek teljes oldal sem lenne elég, de az egész újság sem, ezenkívül ez is nagyon programfüggő. A részecskékel lehet olyat csinálni, amit amúgy hagyományos modellező/animációs eszközökkel lehetetlen lenne. Ilyenek a filmekből jól ismert: tűz, víz, füst, por, gőz, haj, ("digitális") tornádó, tehát minden, ami kis és sok darabból áll.



Ennyit mára a tudomány és a technika érdekességeiből és ...

Ha bármilyen kérdésetek vagy panaszotok van:

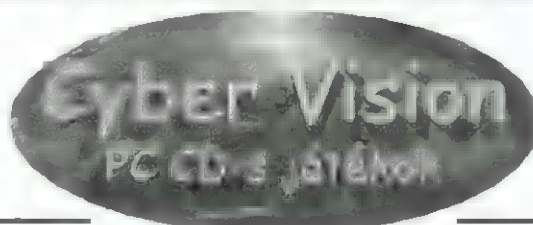
Lécz Balázs
(leczb@mailzone.com)
Opovszki Sándor
(osandor@mailzone.com)

- ☒ **Audio CD készítés**
DAT-ról, CD-ről, LP-ről, kazettáról
DAT és CD esetén nem újradigitalizálással (SPDIF)
- ☒ **Adatarchiválás - CD ROM írás**
Winchesterről (AT, SCSI), DAT-ról, CD-ről, 6 órán belül
- ☒ **Winchester bérlet**
850 MB AT, 500Ft/nap+letét
- ☒ **Számítógépek, részegységek rendelése**

Czakó Tamás & Nagy Andrea
1077 Budapest, Almásy tér 18.
Hétfő-Péntek: 8:00-18:00
Hétfő-Péntek: 13:00-18:00
Telefon: 322-6624, 06-20-356193

GAMES GAMES GAMES GAMES GAMES GAMES GAMES GAMES GAMES GAMES GAMES GAMES

1114 Budapest, Eszék u. 2.
(a budai Skálánál)
Telefon/Fax: 161-3361
Mobil: 06-20-243-517



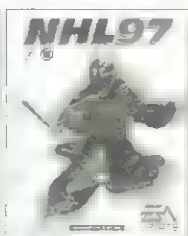
Internet:
www.datanet.hu/cybervision

Nyitvatartás:
Hétfő-Péntek 13:00-18:30
Szombat 10:00-13:00

CD-ROM játékbarnag

Egy hely, ahol...

- szuper áron megkaphatod a legújabb CD-ROM játékokat
- vevőkártyás tagként alacsony összeg ellenében a játékokat 7 napra hazaviheted kipróbálni
- a még meg nem jelent CD-keket előjegyezheted (tagként előleg nélkül 10+5% kedvezménnyel) a premierrel egy napon történő átvétellel
- használt CD-keket vehetsz és eladhatsz (bizományosi rendszerben)
- egymás ellen is próbára teheted a tudásodat hálózatos multi-player játékban,
- magyar és külföldi lapok bőséges választéka vár



GAMES GAMES GAMES GAMES GAMES GAMES GAMES GAMES GAMES GAMES GAMES GAMES

DEMOLITION

Egyesek nagy öröme, mások nagy bánatára (remélem ők vannak kevesebben) újra itt van a scene a PC Ultrában, ezúttal 2 oldalon. Ennek oka a **Cache** ■ **Autumn** party, melyről a report most ■ demológiába lesz beépítve. Ebben ■ cikkben már a **The Party**-ről kellene szó legyen (alkítsuk hetilappá a PC Ultrát és akkor nem november végén kell lesz lapzártá ■ januári számba...), de az még sajnos odébb van. A scene azonban bővelkedik eseményekben mind magyar, mind nemzetközi téren. Úgy néz ki, hogy nem lesz több magyar party ebben az évben, azaz ■ **Cache** volt az utolsó november 8-9-10-én.

A nagyvilágban is zajlanak az események: lezajlott ■ **Wired** Belgiumban és a **Scenario** Finnországban is. Nálunk pedig a **Cache**. Sorrendben a nyolcadik, így messze ez a party a legnagyobb múltra tekintendő. Most ez nem igazán látszott meg. Azt kaptuk, amit vártunk (lásd PC Ultra november), de vol-

tak hiányosságok. A party legnagyobb érdeme most a projektor volt, és az, hogy a sleeping roomban voltak szivacsok. A 750 Ft-os jegyár egy kicsit soknak tűnt, de járt hozzá még néhány kisüveges kóla, úgyhogy so-so.

A termék nagyon hamar kicsinek bizonyultak, és aki a második napon érkezett, annak már igen nehéz volt elhelyezkednie. Nagy szó, hogy sikerült a netet rendesen összerakni, és lehetett IRC-zni, meg levelezgetni a saját gépünk-ről. Persze az egészet egy darab 28.8-as usz courier vezényelte, és így egy kicsit lassú volt a dolog, de legalább működött, és ezt megbízhatóan tette. A bajok a compok körül kezdődtek. Az elv, hogy válasszuk szét a zenéket klasszikusra és technora, nagyon jó ötlet, de a közönségnek "nem jött be". Hátul sokan üvöltözték már rögtön az elején a techocomponak, hogy ez sz**, meg unalmas, csak persze egy picit – hogy is mondjuk – egyszerűbb szavakkal megfogalmaz-

va, amit inkább nem idéznénk. Nem volt túl jó, hogy a szervezők több produkciót nem tudtak elindítani, ami meg elindult, azt meg akkor kapcsolták rá a projektorra, amikor már ment, és így több-

Grafikákat sem tartalmaz a produkció, mindössze raytrace képeket, abból sem túl sokat. Ez a csapat első demoja. Talán jobb lett volna inkább a saját effektekre fektetni a hangsúlyt. Lemezüjság-készítés



szór lemaradtunk a készítőik nevéiről. A díjak is igen siralmasak voltak, és a díjkiosztás sem volt túl jó. Kiosztani valakinek egy díjat és aztán visszakérni, hogy az végül is nem az övé, hanem az első helyezetté, az már egy picit kiborító valahol. A szavazatokat sem számlálták meg rendesen, így csak az első két helyezettet lehetett tudni. Nem is szólva a lopásokról, amiről véleményünket lejjebb fejtjük ki. A PC democompot az **Astroidea** nyerte, második a **Shock** lett. A legjobb fundomot a **Capanna** készítette ismét, ami kiemelkedően jó volt. A techno kategóriát a **Reactor** és **Dr. Arthur** duó által készített nagyon poénos gabber zene nyerte, második **Cyborg** lett.

A klasszikus zenecompopban **Sly Spy** bizonyult a legjobbnak egy 4 channel zenével, grafikában pedig **Das/Shock-Chrome** lett ■ legjobb egy olyan képpel, ami eredetileg az **Asm 96**-ra készült, csak lekészte a deadline-t. Szóval ■ minőségét el lehet képzelni! Egyébként elvileg itt figyel valahol a képek között riptide néven. Most egy-két demo és introkritika jönne vegyesen a **Cache**-ről, a **Scenario**-ról és a **Wired**-ről.

A **First** c. demo a **Black Rainbow** alkotása. A coder, egy bizonyos **Codeorgó** megkeresett levélben, és elkért néhány publikus **Shock** forrást (a **State808**, az **Alien** és ■ **One** forrásai kiadásra kerültek). Ez a demon igen erősen meglátszik, sajnos mindössze néhány átdolgozott effekt és elrontott paletta van benne. Sajnos igen csúnya bugok is felfedezhetőek voltak a demóban. A zene sem mondható túl jónak, sőt inkább zavaró, és az effektek sincsenek hozzáigazítva.

helyett a saját effektek fejlesztése folytán elért győzelmeik nagyobb hírnevet szerezhetnének a teamnek, mint egy ilyen összezsapott, összerippelt munka.

A **Euthanasia** demoja, ■ **Probe** feltehetően szintén debütálás. A fiúk filmszerűre vették a figurát, és egy történetet próbálnak elmondani a demo segítségével, ami valami olyasmiről szól, hogy egy űrhajó megérkezik egy bolygóra, berepül a felszín alá, ott pedig három sárkány-szerűség repül körbe-körbe egy teremben. Ott vár egy ideig, majd az egyik hulló megtámadja őt, vagy egyszerűen csak csatlakozik hozzá, de mindenestre a vége az, hogy együtt repülnek az űrben, bár fogalmunk sincs, hogy egy ilyen madár-típusú repüléshez légüres térben honnan veszi a felhajtóerőt a figura, de ne köztökdöjünk. Ez a demo elsőre igen szépre sikerült, teljesen animációszerű. A design is elfogadhatónak mondható, de a "játsszunk le egy effektet egyszer oda egyszer meg vissza és ezzel húzzuk az időt" c. sztori itt is bejött.

A **United Force** is hozott demót a **Cache**-re. A text szerint igencsak fastmade a produkció, és ez meg is látszik rajta. Ez igazából nem pejoratív, mert tetszett az egész, bár néhol még bugmentesítésre szorulna a dolog, dehát mi nem... **Sly Spy**-nak sem ez a legjobb zenéje, de hangulatos és illik a designba. Tetszett a poén is az elején (bejön egy kép, aztán a **The End** felirat...). A szövegek is jók benne, és jól vannak igazítva ■ zenéhez (no phongs, no primitive objects, etc. etc.).

A **Shock** demójáról most nem írogatunk, nézzétek meg! Ezt



Genesis most egyedül kódolta. A **Byteam** egyedüli tagja, **Blala** ismét életjelt adva egy introval rukolt elő a **Cache-en**. Címe **Rave**, amihez ugyan sok köze nincsen, de minek is van köze ■ nevéhez, nem igaz? Oldschool technozene, meg két érdekes, de elűtő designú (bántóan elűtnek a színek!!) effekt, és kész. Sajnos credits nincs benne, ezért arra gondolunk, hogy a grafika és a zene is **Blala** alkotása lehet. Mint később megtudtuk, az ő vinyóját is ellopták a compok alatt, mint 4 másikat. Nem lehetne megállítani ezt ■ szörnyű folyamatot? Ki fog gépet vinni egy party-ra, amikor szinte biztos lehet benne, hogy valami el fog belőle tűnni? És ki az az ember, aki képes arra, hogy meglopjon egy másikat, aki ráadásul hasonló korú és érdeklődésű, és feltehetően hosszú kuporgatás eredménye az, hogy most gépe van?! Erre megoldást kell találni! A szervezők feladata lenne, hogy embereket adjanak ■ compok idejére a termekbe! Ha security-re, pénzbehajtásra meg szoftvertisztaság és alkoholellen-



őrzésre van pénzük, akkor legyen arra is, hogy az egyébként semmi hasznosat nem csináló, rossz esetben költőzködő biztonságiakat a kritikus időre ■ termekbe vezényeljék. Végül is a szervező fizeti őket, nem? Ha ez nem történik meg, akkor szerződötünk néhány embert, akit nem érdekelnek a compok, hogy üljenek oda játszani addig ■ gépekhez. Ha ez sem vezet eredményre, akkor lehúzzhatjuk a rolót, mert néhányan nem elég érettek ahhoz, hogy megértsek, ez nem kleptocompo! A **Mortal Compact** talán első igazán komolynak mondható terméke megnyerte a közönség tetszését, és megnyerte ■ **Cache-t**. Ez egy 64K intro, ■ címe **Sphere**. Viszonylag egyszerű rutinokból nagyon érdekes formációkat hozott ki a páros kódertagja, **Bery**. Zenészfűllel az intro muzikája egy kicsit elna-

gyoltnak tűnt, de nagyon erőteljesen fejezte ki azt, amit mondania kellett, és ami fontos, több helyen hozzá vannak igazítva az effektek. A designban azonban van még egy-két hiba, nem szerencsés komplementer színeket egymás mellett használni hosszan, több komplementer színpart pedig már egyenesen bántó. Aranyos ötlet az is, hogy a hátralévő időt óra mutatja a képernyő jobb felső sarkában. A srácok megérdemelten nyerték meg a party-t, hiszen a többi 64K intro szinte csak a **Urinat** nagyszerű introsorozatának ■ kopintása volt, de ez nem vezetett sikerre esetükben. Az egyéni ötlet még mindig többet jelenthet, mint a szebb design és összehangoltabb munka. Ezt mi sem hittük volna eddig, de most itt van rá az élő példa: **Bery** és **Tarkus**, ■ **Mortal Compact** képviselőitében. A 3. helyezett PC-s demo a **Scenario-n** a **Coma Homo** c. introja lett. Ő a **Vivid Experience** egy kicsit más megfogalmazásban. Nem szép lányok, hanem izmos fiúk vették át a helyet ■ képernyőn!

Szintén a **Scenario-n** jött ki a **TPOLM** 64K introja, ami tipikus finn alkotás. Jól összeválogatott színek és érdekes, jellegzetes **Croaker** zene társul hozzá. Nincs semmilyen nagy effekt benne, de ezek a produkciók inkább hangulatilag "viszik el" az embert. A code is ■ zenész műve, a rajzokat **Feather** követte el. A **TPOLM** már régóta bombázza a scene-t ilyen és hasonló demokkal, introkkal. A legjobb talán az **Encore** volt, ami a **The Party 95-ön** volt először látható.

A **Wired 96** belga party, idén is megrendezésre került. Mint világméretű találkozó lett meghirdetve, de ■ megjelent anyagok alapján ez nem tűnt igaznak. A nyertes demo **Skal** alkotása, a **Hard Rox**. **Skal** nem egy csapat, hanem egy francia scener, akiről azelőtt sosem hallottunk, de most megnyerte a **Wiredet** egy olyan demoval, amit egymaga kreált minden szempontból. Ez igen egyedülálló és dicséretes, de a demo maga nem tett. Illetve tetszett, de nem egy



Cyberpig trió nagyon jól fogalmaz együtt. A zene olyasmi, mint **Dune**, csak sokkal durvábban feldiktálva. Egyes helyeken már egy jól megtermett **EBM** zenére emlékeztet. Az effektek nem túl változatosak, de a design mindent feledtet, mert a profi összmunka megint gyümölcsöző volt.

Szintén a **Scenario-n** jött ki a **TPOLM** 64K introja, ami tipikus finn alkotás. Jól összeválogatott színek és érdekes, jellegzetes **Croaker** zene társul hozzá. Nincs semmilyen nagy effekt benne, de ezek a produkciók inkább hangulatilag "viszik el" az embert. A code is ■ zenész műve, a rajzokat **Feather** követte el. A **TPOLM** már régóta bombázza a scene-t ilyen és hasonló demokkal, introkkal. A legjobb talán az **Encore** volt, ami a **The Party 95-ön** volt először látható.

A **Wired 96** belga party, idén is megrendezésre került. Mint világméretű találkozó lett meghirdetve, de ■ megjelent anyagok alapján ez nem tűnt igaznak. A nyertes demo **Skal** alkotása, a **Hard Rox**. **Skal** nem egy csapat, hanem egy francia scener, akiről azelőtt sosem hallottunk, de most megnyerte a **Wiredet** egy olyan demoval, amit egymaga kreált minden szempontból. Ez igen egyedülálló és dicséretes, de a demo maga nem tett. Illetve tetszett, de nem egy

Wired győzteseként. Vagyis tett is, meg nem is. Van benne egy csipet **Machines of Madness**, egy kicsi a régi Amigás időkből, meg egy rakat raytrace, rosszul beloopolt hangszerek, bugos player rutin, barna színek minden mennyiségben, 3D, tükrözés, golyók és sok egyéb csak úgy ömlesztve. És ez az, amitől nem ragad meg az emberben igazán. Nincs hangulata, nincs egy érzés, amire vissza lehet emlékezni, hogy igen, ez az a demo. Nem rossz, de nem is kiemelkedő, főleg nem lenne szabad kiemelkednie egy ilyen party-n.

A **Wired**ről többet nem is mondanánk, de ha minden jól megy, a jövő hónapban részletes beszámolót olvashattok ■ **The Partry 6-ról**, amelyre magyar busz is indul nem csekély számú résztvevővel. A magyar scene krémje képviseltetni fogja magát.

(Sajnos a busz teljesen megtelt, ezért kérem, hogy ne hívjatok többet ezzel kapcsolatban!)

Addig is jó alkotást és pihenést kívánok minden scenernek és nem-scenernek egyaránt!

Atx/Shock!-Chrome-Anarchy Pc



Sea Legends

"Sail Ho!"-mondaná az egyszeri **Pirates!**-es. Most viszont az a kérdés, hogy a **Pirates!** című jó öreg játék hogy kerül bele egy **Sea Legends** nevű progji leírásába.



Erre ■ problémára viszont egészen egyszerű ■ válasz: Azérmercsak. Nemrég akadt a kezünkbe ez a nem túl régi, de nem is teljesen vadonatúj játék, és miután néhány hétig nem is bírtunk más programot betölteni, elhatároztuk, hogy felelevenítjük azt ■ szép hagyományt, hogy régi jó programokról is készítsünk egy-egy nagyobb lélegzetvételű leírást. Jelen esetben a játék nem olyan igazi old timer, mivel 1996-ban látta meg ■ napvilágot, de annyiban azért mégis ös-kövület-számba megy, hogy az örök ranglistán igen csak előkelő helyet elfoglaló **Pirates!** nevű game (hallott már valaki róla?) klónja. A progji írói is valószínűleg álmatlan éjszakákat töltöttek **Pirates!**-ezéssel, mert ahogy rá-néz az egyszerű halandó a képernyőre, egyből ez jut eszébe.

Nos, az ügyesebbek már biztosan rájöttek arra, hogy ha ez a **Sea Legends** egy egyszerű másolat a Nagy Öregről, akkor elég bajos lesz leírást készíteni róla. Valóban, ■ program íróinak egy érdekes törekvése lehetett az, hogy ■ játékkal játszva mindenki úgy érezze, mint-ha **Pirates!**-ezne, de látsszon a háttében, hogy azért ez mégis egy összetettebb, sőt, érdekesebb játék. Emellett még természetesen hozzáigazították ■ grafika és ■ hanghatások színvonalát ■ kilencven-es évek közepének elvárásaihoz, és a tömény stratégia mellé néha egy kis kalandot is vegyítettek (az ötletet például az **Elite** című, szintén "szemétdombra íté-lendő" game-ből is vehették), természetesen meghagyva ■ Nagyműtű Előd arcade-os részéit.

Nos, bele is vágathatunk ezek után ■ program tulajdonságainak ismer-tetésébe. A grafika nagyon kel-le-mes. Kicsit bővebben kifejtve két-féle grafikai megoldással találko-zhatunk a játékban. Az egyik típus ■ hagyományos 3D animáció, amellyel a hajózás közben futhatunk össze. Ilyenkor az összes hajó, csónak, ■ partvonal, mögöt-

te ■ hegyek, fák, esetleg sziklák, sőt, még a víz is 3D-s. Legszeb-ben a vitorlások rajzai vannak ki-dolgozva, ezek kicsit gyakorlottabb szem számára azt is elárulják, hogy milyen hajótípus-ról van szó. A másik grafikai típus, amellyel összehoz a sors min-ket a játék során, a gyönyörű digitalizált festmények. Ezekkel többnyire a városokban találkozunk, valamint ■ térképek is ilyenek. A városok képei és az emberek rajzai mind-mind kitűnő képek.

A hanghatásokról annyit kell elmondani, hogy kel-le-mes, csendes, andalító zene megy végig, jól illik a kor hangulatához és az eseményekhez is, viszont vannak digitalizált szövegek is, amelyeket hajónkon ülve a tengeri csatákban mond egyik-másik emberünk. Ezek is tűrhetőek, bár semmi különös nincs bennük, per-se azért hasznosak.

Most már elkezdhetünk játszani. Legelőször talán a játék jellegét kéne tisztáznunk. Mikor betöltjük a játékot, és a **New Game**-t választjuk ki, akkor egy kalandjáték kel-lős közepébe csöppenünk bele. Ez eltart egész sokáig, megtanuljuk kezelni ■ hajónkat harcban, kicsit később megtanuljuk, hogyan kell irányítani a szövetséges hajókat a csatában, míg végül szinte mindent elveszítve kezdetét veszi a játék stratégiai része. Közben természetesen a nyílt vizeken hajózva csatáozunk is, ami leginkább arcade jellegű. Nos, a játék jellegét ezután tisztázza mindenki saját belá-tása szerint!



Az mindenesetre érdekes ötlet volt ■ szerzőktől, hogy ezt a főként stratégiai jellegű stufott pont egy kalanddal indítják. A kerettörté-net így nemcsak megnézhetjük vagy meghallgathatjuk, hanem végig is játszhatjuk. Sőt, még vala-mi! Amikor valaki elkezd játszani egy startegiai játékkal, akkor elő-ször hibát hibára halmoz. Ha tet-szik ■ game, akkor újra kezd az illető, és akkor már sokkal könnyebb, mert tudja, hogy kezdet-ben milyen hibákat nem szabad el-követnie. Ez így nagyon szép, de

sokkal valószínűbb, hogy az ember kezdetben mind-ig elkövet hibákat. Nos, az-zal, hogy ez a játék a ka-land résszel indít, ■ hibá-kat el kell követnünk, majd

szinte nulláról indulva kell kiharcol-ni a betevő falatra valót. Ez min-denképpen egy újfajta stratégiai já-téktílust jelent. Tehát történetünk egy ifjú tenge-részkapitánnyal indul, akit **Richard Gray** néven ismer majd meg a vil-ág (és akit a játék során szerény személyünk fog alakítani). **Richard** egy zöldkabátos fazon, van szakál-la meg minden, ami ■ kapitányság-hoz kell. Most végezte el a **Királyi Haditengerészeti Akadémiát Londonban**, és meg sem várva, hogy a tinta megszáradjon a kapi-tányi kinevezésén, egyből egy fre-gatton találja magát, ahogy az **Új Világ**, egészen pontosan ■ **Karib-tenger** kapuja, **Bridgetown** felé tart.



1667. június 15-én, egy gyönyörű, meleg napon érkezik meg az an-gol gyarmatra, ahol első feladata felkeresni a kormányzót.

Itt állítsuk meg egy pillanatra a tör-ténelem kerekét, hogy elmagyaráz-hassuk a városok felépítését! Min-den kolónián vannak helyek, épü-letek, amelyekbe be lehet menni. A legtöbb város csak egyetlen kép-ernyőből áll (ilyen pl. **Bridgetown** is), de akadnak olyanok is, amelyek-nek több képernyőjén más és más épületeket találunk (ilyen pl. **Port Royal**). Jellemző épü-letek a **Governor** (kor-mányzó), **Shop** (bolt), **Military Shop** (katonai bolt), **Tavern** (ezzel kellett volna kezdeni, ha fontossági sorren-det tartunk), **Church** (templom), **Shipyards** (hajóépítő mester bolt-ja). Akadhat itt-ott más-féle speciális épület is, de ezek ■ legjellem-zőbbek. A kormányzó és a koc-sma minden településen megtalál-ható, a többi opcionális.

- A kormányzó arra jó, hogy ■ későbbiekben elfogott ellenséges kapitányokat váltsá-gdíj ellenében átadjuk.
- A kocsmában alud-hatunk, ihatunk, és kapitányt kereshe-tünk. Itt lehet a leg-több értékes informá-ciót összegyűjteni, valamint itt lehet

összefutni az érdekesebb figu-rákkal is.

- A **bolt** értelemszerű, de itt nem-csak vásárolni, hanem eladni is lehet.
- A **katonai bolt** csak katonai cuc-cokkal, pl. ágyú, hozzávaló ágyúgolyók, pisztolyok, kardok, stb. eladásával, illetve vételével foglalkozik. Egy csomó sima bolt is kereskedik ilyen cuccokkal.
- A **templom** az egyetlen hely, ahol ki lehet menteni a játékállást. Ez önmagában nem is rossz ötlet, de sajna nem minden városban van templom.
- A **hajóépítő műhelyben** nem-csak javítani tudjuk hajóinkat, hanem vásárolni és eladni is le-het. Ilyen helyeken lehet legeg-yszerűbben hozzájutni erősebb hajókhoz, ha van pénzünk.

A boltokra és a hajóműhelyekre is vonatkozik, hogy mindegyik csak azokkal az árukkal, illetve hajótí-pusokkal hajlandó fog-lalkozni, ami ki van írva a cégtáblájára. Ennek egyik legdurvább for-mája az, hogy az egyik francia városban pél-dául kaját sem lehet kapni légénységünk számára.

Ezenkívül mindenféle épületnek megvan a nyitvatartása, amelyet a képernyőn láthatunk, ha a hely éppen zárva

van. Egyedül a kocsmá-non-stop. A játékban a kereskedelmet, a flot-tánk fenntartását, embereinket egy nagy, egész képernyőt kitöltő, drá-gakövekkel szegélyezett fatábláról irányíthatjuk. Továbbiakban főme-nű néven fogunk ezzel a táblával találkozni. Először akkor van dol-gunk vele, amikor bemegyünk va-lamelyik kereskedőhöz, és üzletelni szeretnénk vele. Később az **'F10'** lenyomásával bármikor előhozha-tó. Az egész egy fejlécből, és két széles, függőleges hasázból áll. A fejlécből leolvasható az aktuális dátum, az arany-ikon mellett a pén-zünk, középtájon pedig összesen hat darab nyíl ikon látható, ame-lyekkel át lehet pakolni az egyik ha-sázból a másikba a cuccokat, az embereket meg minden egyebet. A hasábkban minden adat egy ikon-nal kezdődik és egy szöveggel foly-tatódik. Ha a szövegre clickelünk, akkor csak egyszerűen kiválaszt-juk az adott tárgyat, ha viszont az ikonra, akkor meg is nézzük a ren-delkezésre álló adatokat róla. A bal hasábkban mindig a **Richard Gray** nevű menü van, a jobb hasábkban





pedig azok közül ■ menük közül válogathatunk, amelyeknek az ikonjai ki vannak rajzolva ■ jobb hasáb feljében. A bal hasábban vannak tehát mindig a saját dolgaink.

- A **Fleet** ikonnal a flottánkat tekinthetjük meg;

- Alatta az **Info** ikon szerény személyünk tulajdonságait rejti. Kifrja a gép a tapasztalatunkat, az egészségünket százalékban, és kirajzolja a nemzetünk lobogóját, valamint az egyes nemzetek egymás iránti viszonyát. Az egészségünk minden nap két százalékkal nő, kivéve, ha harcolunk.

- A **Private** ikon ■ személyes cuccainkat takarja.

- A **People** ikon a kapitányainkat, illetve a foglyainkat mutatja meg.

- A **Ship's Log** ikonnal a hajónaplót nyithatjuk ki, ahová ■ bejegyzések automatikusan kerülnek.

- Végül a **Trade Info** ikon segítségével felidézhetjük, hogy azokban a városokban, ahol már járunk, milyen árak értékesítésével foglalkoznak.

A jobb oldali hasábban szokott megjelenni a bolt, amelyben vásárolunk, vagy lehetőségként a **Main Menu**, amelyben a játék beállításain változtathatunk. Ezek értelem szerűek, nem részletezzük őket. Sokkal érdekesebb viszont a kereskedelem. Ez úgy történik, hogy megbeszéljük egy kereskedővel az üzletelési szándékunkat, és ekkor megjelenik a főmenü, mégpedig a bal hasábban a hajónk, a jobb hasábban pedig a kereskedő tárgyai. Ha egy tárgy ikonjára clickelünk, akkor információt kapunk arról, hogy mi volt a legalacsonyabb és a legmagasabb ár ezért ■ termékért, illetve arról, hogy ezzel a termékkel hol foglalkoznak. Miután kiválasztottuk valamelyik terméket, a fenti nyíl ikonok színe normális lesz, azaz átpakolhatunk. Amint átrakodunk valamit, a pénzünkből levonódik vagy hozzáadódik a vételi vagy az eladási ár teljesen automatikusan. Alkunk itt nincs helye. Majd később, ha valamelyik kocsmában kötünk üzletet egy vén kincskeresővel, alkudhatunk, de itt sajna nem.

Nos, ott hagytuk abba, hogy főhősünk **Bridgetownt** elérve betér a kormányzóhoz. **Sir Archibald**nak

hívják az illetőt, és széles vigyorral fogad minket. Elmeséli, hogy jelenlétünkkel határozottan megnőtt Anglia ereje az **Új Világban**, és a feladatunk az lesz, hogy **Nevis** közelében portyázzunk, védjük meg az angol és a francia kereskedő-



hajókat a holland és a spanyol katonai flottáktól.

Itt jegyeznénk meg, hogy a nemzetek között természetesen nem honol béke. Az **Info** menüben ■ **Relations** táblázatból is leolvashatók a következők: Anglia harcban áll Spanyolországgal és Hollandiával, békében van Franciaországgal. A franciák azonban csak a spanyolokkal harcolnak, a hollandokkal békében vannak. A hollandok Spanyolország (és természetesen Anglia) ellen viselnek hadat, ■ spanyolok viszont egyszerre mindenkit utálnak (és viszont).

Közben **Archibald** bemutat a mellette ülő **Sir David** nevű, elég rusnya úriembernek és ■ valamivel vonzóbb **Annának**, aki ■ lánya, mellesleg rokonunk. A végén még szekretáriusával, **Don Miguelel**, egy megangolosodott spanyol figurával is elcseveghetünk, aki amellett, hogy **David** papírjait tologatja, kémiaival és mágiával foglalatossodik üres perceiben.

Itt az ideje, hogy megszakítsuk ezt az idilli képet, és induljunk ■ csatába hajónk, ■ **Hefestus** parancsnoki hídján. A hajóra érkezve elbeszélgethetünk az első tiszttel, általában a következő témákról:

- **Continue the voyage:** Folytasuk az utazást.

- **Enter the town:** Menjünk be a

városba.

- **Run up the flag:** Másik zászló felhúzása.

- **Recruit the crew:** Új legénység toborzása.

- **Recruit the captain:** Új kapitány jelentkezik bizonyos összegért, amit havonta kell fizetnünk neki szolgáltatásai fejében.

- **Pay the crew:** A legénység és az embereink kifizetése.

A legénység toborzása úgy történik, hogy a hajóra érkezvén az első tiszti megmondja, hogy mennyi új ember kíván csatlakozni hozzánk. Ekkor a toborzás következik, amely a főmenün keresztül történik. A bal hasábban a hajónk eddigi legénysége látható, jobb oldalt pedig a jelentkezők. Háromféle ember létezik itt, a matróz (*sailor*), az ágyús (*gunner*) és ■ harcos (*fighter*). Minél több matrózunk van, annál hamarabb húzzák fel és le a vitorlákat parancsunkra. Az ágyúkat an-



nál hamarabb töltik meg és célozzák be, minél több az ágyúsunk. A közelharcban minden emberünk résztvesz, de a harcosok nyomnak legtöbbet a latban. A legénység

A mennyiség persze attól is függ, hogy milyen régen jártunk utoljára a városban.

Folytassuk hát kalandjainkat ismeretlen vizeken! Az út **Nevis** felé elég nyugalmas, mindenféle probléma nélkül megérkezünk. Ott az előző tapasztalatokból kiindulva első utunk szintén a kormányzóhoz vezet. Az úriember vonásairól könnyűszerrel leolvasható, hogy valószínűleg elrontotta a gyomrát, vagy legalábbis bal lábbal kelt fel, mert nagylelkűen felajánlotta katonai segítségünket nem viszonzóza kitörő lelkesedéssel, mondván "Maradj csak a part közelében, hogy könnyen ki tudjunk majd halászni a vízből!" No, ha ennyire nem kell ■ segítségünk, induljunk csak vissza **Bridgetownba**. Alighogy elindultunk, egy hajót jelent az órszem nem messze tőlünk. Megnézve a térképet kiderül, hogy egy ellenséges (minden bizonnyal holland) hadihajó. Mégsem ok nélkül jöttünk ide, hát kezdődjék is első csatánk!

Persze mindenekelőtt nem ártana tisztázni, hogy egyáltalán hogyan kell legyőzni egy másik hajót. Több lehetőségünk van. Az első, hogy a szelet jól kihasználva úgy manőverezünk, hogy főként oldalsó ágyúinkkal megpuhíthassuk az ellenfelet, esetleg szét is roncsolhassuk teljesen a hajóját. Az ágyúzáshoz kell először is sok *gunner* foglalkozású ember ■ hajónkon, másrészt jó sok ágyú, valamint még több ágyúgolyó. A kisebb hajókon csak oldalsó, ■ nagyobbakon első és hátsó ágyúk is vannak. Ezek közt ■ numerikus billentyűkkel válthatunk. A lövéssel mindig érdemes addig várni, amíg az első tiszti el nem kiáltja magát, hogy "**Guns aimed!**", azaz a célzás megtörtént. Miután löttünk az egyik ágyúcsoporthal, várni kell egy csomó ideig, míg újra megtöltik és becéllozzák



minden egyes csoportja mellett megtalálható ■ társaság átlagos ügyessége is. Ezek sorrendben: gyenge (*poor*), közepes (*average*), jó (*good*) és kitűnő (*excellent*). Nehézségi fokozattól és szerencsétől is függ, hogy milyen legénység jelentkezik az egyes városokban, viszont **Port Royal** mindig jó toborzóhely volt nemcsak minőség, hanem mennyiség szempontjából is.

őket. Ezért érdemes lövés után elfordulni, hogy a másik oldalon lévő ágyúkkal tüzelhessünk addig, amíg megtöltik az előzőket. A csatározás közben fontosak még az '1', ■ '2' és ■ '3' billentyűk, melyekkel hajónk sebességét és irányát, a vitorláink állását és az ágyúinkkal becélzott hajó állapotát nézhetjük meg. Minden ágyúlövés előtt érdemes megnézni, hogy valóban jó



hajót céloztak-e be az ágyúszok, mert minden további nélkül szoktak saját vitorlásra is kacsingatni. Ha szétlőtték a hajónkat, a 'Shift'+ 'L' megnyomásával eresztethetünk le egy-egy mentőcsónakot, amiben általában 10-20 ember szokott ülni. Ezek automatikusan a legközelebbi szövetséges hajó felé veszik az irányt, és viszonylag lassan evezve haladnak felé. Sajnos minden hajós, amint meglát egy ellenséges csónakot, önfeláldozóan lövöldözni kezd az ágyúival, és természetesen mindig a csónak húzza a rövidebbet. Van még két billentyűkombináció, amelyeket nem itt, hanem a kincskeresésnél használhatunk. A '4' billentyűvel a fenék alatt lévő víz mélységét mérhetjük le, a 'Shift'+ 'B' gombokkal pedig kutatócsónakot küldhetünk ki, amelynek kapitánya szerény személyünk. Az 'Esc' billentyűvel megloghatunk a csataterületről. Ez persze csak akkor lehetséges, ha már eléggé eltávolodtunk az összes ellenséges bárkától. Ha vannak lassabb hajóink, amelyeket magunk mögött kellett hagyni menekülés közben, akkor felajánlja az első tiszti, hogy otthagyjuk őket a csataterületen.

A harcban használatos billentyűk összefoglalva:

- 'Fel': Vitorlát fel!
- 'Le': Vitorlát le!
- 'Bal' & 'Jobb': Kanyarodás.
- 'Numerikus billentyűk': Nézet és az ágyúk kiválasztása.
- 'F8': Taktikai képernyő.
- '1': Iránytű és sebességmérő (csomóban).
- '2': Saját hajónk állapota.
- '3': A becélzott hajó állapota.
- '4': Vízmennyiség a fenék alatt.
- 'F1'- 'F6': Külső nézetek.
- 'Alt': Lövés egyetlen ágyúból.
- 'Ctrl'+ 'L': Mentőcsónak lebocsátása.
- 'Ctrl'+ 'B': Kutatócsónak lebocsátása.
- 'Esc': A csataterület elhagyása.

'TAB': Időgyorsítás.
'Ins': Sortűz.

Célzóparancsok:

- 'H': Célzás a hajótestre.
- 'D': Célzás a raktárnyílásra.
- 'M': Célzás az árbocra.

Lövedékek kiválasztása:

- 'C': Cannonball.
- 'S': Shrapnell.
- 'B': Bombs.

Célzás:

- 'Enter': Következő célpont balról jobbra.
- 'Backspace': Következő célpont jobbról balra.

Csata közben nem árt néha átmenni a taktikai képernyőre. Ez az 'F8' billentyű megnyomásával történik, és ekkor egy térképet látunk magunk előtt. A jelenlévő hajók nemzetiségét, helyzetét és irányát láthatjuk, a szürke zászló minket és a parancsnokságunk alá tartozó vitorlásokat takarja. Egy-egy hajó felé irányítva a kurzort egy kis tábla jelenik meg a jobb felső sarokban, amelyből leolvasható a hajó nemzetisége, kapitánya, sebessége, tőlünk mért távolsága (az ágyúk 1.5 mérföld távolságból hatékonyak), és a cselekvési taktikája. Ez utóbbi lehet vitorlázás egy irányba (Sail) menekülés (Run away), támadás (Fight) valamint valamelyik ellenséges hajó elfoglalása (Board). A nagy képernyőn adhatunk ki parancsokat saját hajóinknak. Először rá kell clickelni a hajóra, majd a kurzort oda kell vinni, ahová küldeni szeretnénk. Ha ezen a helyen nincs hajó, akkor a parancs mindössze annyi, hogy haladjon ebben az irányban. Ha ellenséges hajó van ott, akkor a parancs szerint harcolnia kell, mégpedig elsősorban a kiválasztott ellenséges hajót kell támadnia. A valóságban sajnos ez úgy működik, hogy amíg más hajó van közelebb,

addig azt támadja. Végül az utolsó parancstípus a vitorlás követése, amely akkor lép életbe, ha a kijelölt ponton saját hajó van. Ez a dolog viszont akkor nem szokott működni, ha egy manőverező harcban bonyolódik a követendő hajó, mivel a mögötte lévő annyira nem tágit mögüle, hogy szinte biztosan összeütköznek. Az ütközésnek persze nincs túl nagy következménye, legfeljebb két-három százaléknyi romlik a hajók állapota, viszont mindegyik ladik megáll. Ez egy csatában olyan könnyű célponttá tudja tenni a őket, hogy kisebb méretű vitorlás esetén fennáll a veszélye annak, hogy széttörik. Szerencsére persze nemcsak a mieink tudnak ilyen ügyes dolgokat bemutatni, hanem az ellenfelek is néha, és ilyenkor már csak az ágyúszok sor.

A másik lehetőség az ellenfél legyőzésére az, hogy feljűk irányítjuk a gépünket, és nekimegyünk a vitorlásunknak (lehetőleg nem frontálisan ütközve). Ilyenkor a két hajó legénysége egymásnak ront, és a kapitányok is elkezdnek egymással vívni. Alul megjelenik egy ablak, amelyből leolvasható, hogy milyen foglalkozású emberből mennyi maradt, valamint itt olvashatjuk le a maradék életerőnket, felül pedig szinte az egész képernyőt kitöltő két kapitány alakja mozog. A vívás teljesen *Pirates!*, a grafika természetesen sokkal szebb. A 'fel' és a 'le' gombokkal vágnak fent, illetve lent, oldalazó lépést és védekezést a 'bal' és 'jobb' gombokkal tehetünk. Akik ennyi lehetőséggel nem elégednek meg, azok használják a numerikus billentyűket! A '2', '4', '6', '8' billentyű értelme ugyanaz, mint a kurzormozgató billentyűké, melyek már feljebb részletezve voltak. Emellett használhatunk egy újfajta vágótechnikát felül és alul is a '7' és az '1' gombokkal, valamint védekezni fent és lent a '9' és a '3' billentyűk segítségével

tudunk. Ha az ellenséges kapitány életerője elfogy, akkor szerencsétlen esetben előjön egy második kapitány, szerencsés esetben viszont megadja magát az ellenfél legénysége. Az ellenfél kapitányai közt sajnos vannak egészen kitűnő vívók is, akik megkeserítik az ember életét. Viszont ha túlélünk egy ilyen csatát, heteket tölthetünk el egy kocsmában rohadva, miközben várjuk a gyógyulást.

Visszatérve történetünkhöz, ez a csata nem lesz túl nehéz, mivel nincs sok ember az ellenséges hajón, így könnyűszerrel végezhet vele mindenki. Az ütközet végén hagyjuk el a csataterületet az 'Esc' lenyomásával! Ha a hajót nem sülyesztettük el, előjön a főmenü, és egy új problémával állunk szembe: nincs kapitány az összes hajónkon. Igen, minden parancsnokságunk alá rendelt vitorlásra kell egy kapitány. Ezek a **Richard Gray** menüben, a **People** ikon alatt tartózkodnak, de mivel jelenleg nincs ott semmi, szomorúan konstatáljuk, hogy ezt a hajót nem tudjuk magunkkal vinni. Mindenesetre pakoljunk át róla minden mozdíthatót, mert azokat legalább el tudjuk majd adni valahol.

Ideje talán megismerkedni azokkal az árukkal, amelyek szükségesek egy hajóhoz. A flottánkra clickelve megjelenik az összes hajónk (ez a játék kezdetén egyetlen fregatt). Az egyik hajóra clickelve megjelennek a tulajdonságait és a rajta lévő árukat rejtő ikonok. Van a vitorlásnak teste (Hull) és vitorlája (Sail). Ezeknek az állapota százalékban fel van tüntetve, ha belenézünk egy hajóba. Mindkettőt rontja az ágyúzás, a hajótestet pedig még az ütközés is. Minden hajótípushoz másféle alkatrészek kellenek, így nem mindegy, hogy melyik hajógyárba megyünk javítani. A vitorlásaink típusa egyébként a hajóikonnál olvasható, és az ikonra clickelve infót kapunk azokról a hajómesterekről, akik foglalkoznak ezzel a típussal. A vitorla szerencsére minden típusra jó. Mint már tudjuk, minden vitorlásához kell egy kapitány. Erről a kapitány-ikon informál minket. Ha mellette az áll, hogy "none", akkor nincs a hajón kapitány. Szerezni kell egyet a főmenü **People** menüjéből, de a játék jelenlegi állásában ott még nincs senki (legfeljebb egy bebörtönzött alak, aki az elfoglalt hajó kapitánya volt). Az emberek ikonjai mellett ott áll a nevük, és az ikonra clickelve előjön az adatlapjuk. Ezen fel vannak sorolva a legfontosabb tulajdonságaik, de a legénységével ellentétben a tapasztalatuk nem nő csatáról csatára. A tulajdonságaik:

- **Fight**: Vívás.
- **Navigation**: Navigáció.
- **Strategy**: Stratégiai ötletesség.
- **Gunnery**: Ágyúzás.
- **Courage**: Bátorság. Lehet az illető ebből a szempontból bátor (*brave*), óvatos (*careful*) vagy meggondolatlan (*reckless*).

- **Loyalty:** Elhivatottság. A kapitányok általában hűségesek (*devoted*) vagy megbízhatóak (*reliable*), de ha egy ellenséges hajó a kapitánnyal és a legénységgel együtt megadja magát, akkor a kapitány minden valószínűség szerint nem lesz ennyire elkötelezett irántunk.

Van még egy papír-ikon (**Info**), egy adatlap, amellyel a vitorlás adatait tudhatjuk meg. Azonos típuson belül is vannak eltérések, bár csak az árufeladás mértékében. Az adatlapon le van írva ■ maximális vitorlászám, teherbefogadóképesség, maximális személyzet és a fedélzetten használható ágyúk száma. Ez nem azt jelenti, hogy csak annyi ágyút szállíthatunk a hajón, hanem azt, hogy egyszerre ennyit lehet lövellésben tartani. El is érkezünk tehát az ágyúkhöz, amelyek az ágyú ikonoknál vannak. Az adatlapról leolvasható, hogy legfeljebb mekkora súlyú ágyúból mennyi fér el, a hajónkat megnézve pedig láthatjuk, hogy milyen ágyútípusból mennyi van. Ha van felesleg, akkor a program automatikusan kiválogatja a legjobb kombinációt, a maradék pedig a raktárban marad. Az ágyúkhöz tartoznak lövedékek is, ezeknek három alapfajtája van, és súlyukban különböznek egymástól. A nehezebbeket nagyobb távolságból, a könnyebbeket közelről érdemes használni (az ehhez hasonló információkat egyébként úgy lehet rábukkanni, hogy sok várost bejárunk, és az ott fellelhető hajómesterekkel vagy fegyverárokkal csevegünk). A legénység-ikonra (**Crew**) klikkelve megnézhetjük, hogy a különböző foglalkozású emberek közül mennyi van ■ hajón, és azoknak átlagban milyen az ügyességük. Ez döntően befolyásolja, hogy parancsainkra mennyi idő múlva és hogyan reagálnak.

A következő ikonok már áru jellegűek, bár nem árt, ha van például kaja (**Food**) az embereinknek. Ebből nem kötelező a flottánk minden egyes hajójára rakni, mert úgyis mindig a leghátsó olyan hajóról fog, amelyiken még van ennivaló. Szintén érdemes tartani kézfegyvereket, de ebből már minden vitorlásunkra kell. Azokon a hajókon, amiket elfoglalunk, rengeteg szokott lenni. Négyféle kézfegyver van, mennyiségük általában kétszer annyi szokott lenni (fajtánként), mint a legénység összlétszáma. értékük annyi, hogy a közelharcban az embereink hatékonyabban velük, mint puszta kézzel. Súlyuk elég kicsi, és áruk viszonylag magas, ezért érdemes mindig ezekkel kezdeni a pakolást, ha elfoglalunk egy hajót. A többi áru mindössze vagyonértéket képvisel, semmi gyakorlati hasznuk nincs.

Miután átpakoltunk a hajókra minden mozdítható eszközt, búcsúzzunk el a frissen zsákmányolt vitorlástól, és süllyesszük el! Ezután folytatódik utazásunk. Előtte nézzük

meg, hogy a fregattunk milyen állapotban van, mert ha nem teljesen ép, akkor érdemes beugrani az egyik útbaeső városba, ahol foglalkoznak hajójavítással, ezen belül fregattal. Ha javítani kell a vitorlásunkat, akkor először is mit sem törődve azzal, hogy elindult a bárkánk **Bridgetown** felé, nyomjuk meg az 'F9'-et.

Ezzel a billentyűvel ■ játék során mindig elő tudjuk hozni a most megjelenő térképet. A képen a **Karib szigetvilág** látható, korabeli papírra rajzolva. Más-más színűn tüntették fel rajta a városokat attól függően, hogy melyik nemzethez tartoznak. Az angol városokat lila, a franciákat kék, a hollandokat zöld és a spanyolokat sárga pöttyök jelzik. Minden pötty információt hordoz, és ha rávisszük a kurzort az egyikre, megjelenik róla egy szöveg és egy városkép. A szöveg néhány alapvető, de azért néha érdekes dolgot mond el, és külön jó, hogy mi is tudjuk módosítani. Ha tovább böngésszük a térképet **Nevis** mellett egy **Wilkinson** borotvareklámot látunk. Ha erre is rávisszük a kurzort, mindössze egy dátum jelenik meg, ez pedig a csatánk helyét és időpontját jelzi. Ezek a kardok majd később el fognak szaporodni ■ térképen, és érdekes helyeken koncentrálódnak.

A kaland folytatásához válasszuk ki például **Martinique**-et (ez francia, de szövetséges), vagy ■ másik közeli angol várost. Hamar meg is érkezünk, és ■ zsákmányolt cuccok egy részét eladva a boltban egy kis vagyonra tehetünk szert, amit egyből el is verünk a kocs... a hajógyárban. Mielőtt partraszálltunk volna, valószínűleg elkezd pampogni a legénység, hogy itt a fizetés ideje. Nos, érdemes az összes kért pénzt megadni nekik, így, mivel ■ játék elején elég kevés arany áll rendelkezésünkre, addig ne fizessünk egy fityinget sem, amíg ehhez nincs elég lé. Fizetés-

kor egyébként a leghasznosabb ikon a **Pay All** feliratú, mellyel hamar el lehet intézni a piszkos anyagiakat. Ha nincs egy garasunk sem, és ennek ellenére fizetni kívánunk, akkor az első tiszt gúnyos kacajra fakad, és informál róla, hogy a pénzlárban már csak pár kányok lehet találni.

A városban esetleg felkereshetjük a kormányzót, aki az **"Offer the hostages"** kijelentésünkre felajánl egy bizonyos pénzösszeget az esetlegesen elfogott ellenséges kapitányért. Itt nem érdemes alkudni, mert úgysem tudjuk drágábban eladni a foglyunkat. Miután mindent elintéztünk ebben a városkában, induljunk is vissza **Bridgetown**-ba! Ott **Archibald** bácsit keressük fel, aki megint lelken-dezve fogad minket, és elmeséli, hogy kinevezték **Jamaica** kormányzójának. Nem kell elkeseredni, mert **Sir David** lesz ezután **Bridgetown** "törzsfőnöke", szóval biztos jó kezekben marad a kolónia irányítása. Viszont ha már itt vagyunk, megkér minket arra az egészen apró szívességre, hogy vigyük el hajónkon **Jamaica** és egyben az egész angol gyarmat fővárosába, **Port Royal**-be. Miután elfogadjuk ■ kérést, elmondja, hogy lesz egy kísérőhajó is ■ veszélyes vizekre való tekintettel, amelynek ■ kapitánya egy **John** nevű figura. **Archibald** megkér, hogy menjünk le ide a kocsmába, és hívjuk fel az illetőt. Átballagunk az ivóba, ahol egy félszemű, tökrészeg, ragyás, szóval összegészében elég szimpatikus alak szólít meg bennünket. Az illető **John** névre hallgat, így hát minden bizonnyal őt kell a kormányzó elé cipelnünk. **John** kapitány, ahogy meglát minket, a következő szöveggel fogad: "Nicsak, a kormányzó kedvence!", majd miután elmondott mindennek, ami nem éppen növeli tekintélyünket a kocsmában közönsége előtt, arra kér, hogy igyunk vele. Valójában nemcsak kéri, hanem parancsolja, sőt

ha netán ellentmondanánk, akkor összeszúrkal a kardjával. Az ilyen szíves invitálásnak sosem tudunk ellenállni, így hát csak akkor cselekszünk okosan, ha elfogadjuk **John** kapitány ajánlatát. Ugyanis ha netán megmakacsoljuk magunkat, akkor ez a hatókör tényleg nekünk jön, és megkezdődik a vívás. Ha veszítünk, akkor meghalunk, ha nyerünk, akkor viszont börtönbe csuknak gyilkosság miatt. Szóval valóban az a legokosabb, ha a szívünkre hallgatunk, és az egész éjjelt végigdorbézoljuk a kocsmában. Reggel viszont jön a fejmosás. **Archibald** magából kikelve lerámol, hogy úgy leittuk magunkat **John**-nal, mint egy matróz, és hogy ő nem azt kérte, hogy a kocsmában mulassunk, hanem hogy hozzuk el hozzá a kapitányt. Mindegy, ami megtörtént, az megtörtént. Mindenestre indulhatunk **Port Royal**-be.

Ilyen előzmények után senki se számítson semmi jóra az úttal kapcsolatban! Valóban, ■ út háromnegyed részénél egyszer csak közeledő hajókat jelentenek az árbockosárból. Két francia kalózhajó jön velünk szemben. Támadási szándékuk felől semmi kétségünk nem lehet, tehát parancsoljuk meg **John**-nak, hogy támadja meg a kisebbiket, mi pedig fordítsuk az oldalsó ágyúinkat a másik felé! Miután leküzdöttünk az ellenfeleket, természetesen megint híján leszünk kapitányoknak, és az esetlegesen elfoglalt hajókról megint csak az árut tudjuk átpakolni. Mivel a hajónk raktere véges, érdekes még indulás előtt, **Bridgetown**-ban megszabadulni a felesleges cuccoktól, hogy itt minél többet át tudjunk rakni. Az út tovább **Jamaica**-ba már nyugodt, és épen, egészségesen megérkezünk. **Port Royal** egy virágzó nagyváros, rögtön ■ kikötőben egy hajóépítő mesterbe botlunk, akinél elvégezhetjük az esetleges javításokat. Itt vesszük észre, hogy **John**



angolosan távozott csapatunkból, biztos csak erre az egy útra volt szerződése. Nézzünk be a városba, és keressük fel a kormányzót! Ez az úr természetesen nem más, mint *Archibald*, aki ismét a régi, és hálálkodva megbocsátja nekünk a kocsmái esetet az ügyes tengeri győzelmünk miatt.

Az érdeklődőbbek ezalatt már esetleg észrevettek egy hiányságot. A főmenüben van egy **Private** menüpont. Itt a játék elején a kardunk alatt volt egy nagy vörös fülbevaló. Ez szórén szálán eltűnt, mégpedig a fent említett ivászat közben. Legalább lesz mit keressünk...



Miután mindent elvégeztünk, kipi-hentük magunkat, hajóra szállhatunk. A cél ismét **Bridgetown**. Hamar megérkezünk, az út most nyugodt. Az ottani új kormányzó, *Sir David* meg is lepődik, hogy ilyen hamar viszontlát bennünket. Ennek öröme egy új feladattal bízta meg hősünket, mégpedig azzal, hogy vigyünk el egy levelet **Martinique**-re, az ottani kormányzónak. Ez a szomszéd város, és szinte még el se indultunk, már meg is érkezünk. A kormányzó nincs meglepetve a levélről, és védégszeretettel azzal próbálja leplezni (meg kell hagyni, elég ügyesen), hogy figyelmünkbe ajánlja a kijáratot. Kilépvén az utcára mindenképp menjünk el a templomba, hogy a véleményünket meggyónjuk a francia papnak. Mivel valójában nincs itt semmi további dologunk, indulhatunk is vissza.

A visszaúton viszont katasztrófa történik. Hajónkat egyszer csak három kifejezetten erős spanyol hadihajó veszi körül, és pillanatok alatt lángok borítják el a fedélzetet. Ha van lehetőségünk rá, úgy manőverezzünk, hogy ne menjünk egyik spanyol közelébe se, másszóval kerüljük a közelharcot velük, mert akkor biztosan fogságba esünk. Rövid időn belül elsüllyed szeretett *Hefestus*-unk, és a hullámsírból egy angol kapitány, bizonyos *Robert Baal* ment ki. Nagylelkűen felajánlja, hogy elvisz

Nevis-be. Természetesen mindenünket elvesztettük, a legénység minden tagja odalett, a hajónk is, és rajta az összes pénzünk. A szép kilátások elől **Nevis**-be menekülni nem tűnik rossz ötletnek. Mikor megérkezünk, még minden zárva van, így hát menjünk be a kocsmába! Hallatlan szerencsénkre egy régi ismerőssel, *John* kapitánnyal hoz össze a sors bennünket. Amióta együtt ittunk, a legjobb barátjának tart minket, és felajánlja, hogy elvisz **Port Royal**-be. Nincs más választásunk. Most természetesen minden probléma nélkül hajózzuk végig a fél **Karib-tengert**, hogy **Jamaicán** ismét fel tudjuk ke-

reszni a jó öreg *Archibald*-ot. Szegény nem tudja, hová legyen a meglepetéstől, és mikor előadjuk neki a történetünket, akkor felajánl számunkra 11.000 aranyat kölcsönbe, amit két hónapra belül, kamattal együtt vissza kell adnunk. Ezenkívül, mivel a haditengerészetnél

elvesztettük a hajónkkal együtt az állásunkat is, felajánl egy engedélyt, hogy magánhajósként működjünk a továbbiakban...

Hát igen, így kezdődik el a valódi játék, a stratégia. Szerencsére **Port Royal** forgalmas város, a kikötőben ismét találkozhatunk a hajóáccsal, akinél kiválásthathatunk megvétele egy csinos kis hadihajót. Igaz, tizenegy ruppóból nem futja egy pinknél többre (általában *Sea Snake* szokott lenni az áldozat neve), amely sajna nagyon kicsi, teherszállításra egyáltalán nem alkalmazható. Ha ezt a hajót vászaltjuk, akkor érdemes felfogadni minimum egy kapitányt, mivel az elfoglalt hajókért többet fizet egy hajóács, mint az összes rajtuk lévő áruért a boltos. Először megteszi mindenféle szedettvedett kapitány is, úgyis csak arra kell, hogy behozza az elfogott hajót az egyik kikötőbe. Aztán ha már lesz elég kapitányunk, akkor a hadiflottánkat is bővíthetjük, mellesleg eladhatjuk a hajóval együtt azokat a kapitányokat, akikre már nincs szükség. Ugyanígy legénységet és hajófelszerelést (ágyúkat, lövedékeket) is eladhatunk, de egyelőre erre a lehetőségre nincs szükségünk.

Feladatunk tehát a gyors pénzszerezés, mert nem is olyan egyszerű dolog kifizetni *Archibald*-nak a kölcsönkapott aranyakat. Több lehetőség áll előttünk, ha pénzt akarunk szerezni. Lehetünk például szimpla kereskedők. Ehhez egy vagy több nagy hajó kell, kezdetben megteszi bármilyen teherhajó. Mindenképp ügyeljünk ar-

ra, hogy a vitorlásunkon minél nagyobb méretű ágyúk legyenek, és lehetőleg sok, ellenkező esetben a kalózok vagy más nemzetek hadihajói könnyen legyőznek. Kezdetben épp ezért nehéz kereskedni, mert szép nagy alaptőke kell hozzá. Nemcsak egy erős flottára van szükség, hanem rengeteg pénzre is, áruvásárláshoz.

Épp ezért dönt szinte mindenki először a kis hadihajók (pink, hooker, brig) mellett. Amilyen hamar csak tudunk, szerezzünk egy nagyobb méretű hajót, amelyen már több száz főnyi legénység is elfér. Ideális ebből a szempontból a fregatt és a warship.

Egyelőre azonban a kölcsön visszafizetése legyen az elsődleges cél. Erre a feljebb leírtak mellett még van egy lehetőség, a kincskeresés. Amint a kocsmákban mindenféle népekkel beszélgetünk, sokan mesélnek kincsek-

ról, melyek a **Karib-szigeteken** rejtőznek. Sokan azt állítják, hogy ez mesebeszéd, mások viszont arra ösztökélik, hogy szerezzünk egy térképet, és induljunk felfedezni ezeket a rejtékhelyeket. Nos, térképbeszerzésre is a kocsmák a leghasználatosabb hely, de még a kormányzókkal is lehet üzletet kötni. A kocsmákban egyik-másik szakadt alak felajánlja, hogy eladja a térképét nekünk, mert ő már kiöregedett a kincskeresésből, de egy ilyen fiatal dalia (természetesen ránk gondol) előtt még itt áll az egész élet, és hogy ilyen üzlet egy életben csak eccer van. Bár a reklámszöveg nem túl meggyőző, érdemes kiadni a párszáz aranyat erre a papírdarabra, mert tényleg lehet belőle kaszálni. Ha kormányzóval kötünk üzletet, általában ingyen kánálja a térképet, viszont a kincset a megtalálás után meg kell osztani vele.



Amikor megveszünk egy ilyen térképet, megjelenik a nagy térképünkön (amit az **'F9'**-cel lehet leírni) egy kis piros zászló, és ha rá-visszük a kurzort, akkor kiírja a kincskereső hely nevét. A térképek a **Private** menüben jelennek meg, és ott bármikor megtekinthetők. Kincskereséshez mellesleg nem kell túl sok hajó, és kis merülésű bárkával érdemes megközelíteni a helyet. Ajánlott a térképek rajza szerint óvakodni a sekély vizektől, és úgy manőverezni, hogy mindig

legyen elég víz a fenék alatt. Itt vesszük hasznát a **'4'** gombnak. Amíg látszik sötétkék víz a megjelenő kis képen, addig nincs gond. Ha viszont jelentik, hogy sekély a víz (**"Shallow water!"**), akkor gyorsan távolodjunk a parttól, mert ha megfeneklik a hajó, akkor nem tudunk elmozdulni. Ha szembeszél miatt nem tudunk 1-2 csomónál nagyobb sebességgel haladni, akkor érdemes a **'Ctrl'+ 'B'**-vel lebecsátani a csónakunkat, és azzal folytatni a kutatást. Ugyanezt kell tenni akkor is, ha már hajóval nem biztonságos továbbmenni a part felé a sekély vízben. Ha a csónakkal közel érünk a kincshez, akkor gyönyörű képet láthatunk a megtalált rakományról, amely később átkerül aranyak, drágakövek és egyéb csebecsecsék formájában a hajóra, majd könnybe lábadt szemmel kifizethetjük a legénységet...



A játék kezdetén egyébként háromféle nehézségi fokozat közül választhatunk. Mivel a legtöbb dolog a mi irányításunk alatt áll, a game nehéztése csak az ellenfelek nagyobb ügyességétől illetve szövetségeseink gyengébb tulajdonságaitól függ. Ezenkívül magasabb szinten drágábban juthatunk hozzá a gyengébb kapitányokhoz, és a legénység is nagyobb összegeket követel a hónap végén.

A program írói annak érdekében, hogy ne unjuk meg olyan hamar a játékot, a stratégia mellé a game további menetében is beszúrtak egy-két kaland-jellegű részt.

Végülis némi túlzással a fentebb részletezett kincskeresés is ilyesminek tekinthető, de vannak más dolgok is. Ami talán először feltűnik az élesebb szemű játékosoknak, az a térképen (az **'F9'**-cel leírható térképen) lévő déli spanyol városok viszonya. A viszony (**Relation**) a város lakosainak irántunk táplált érzelmeit hivatott jelezni. Három déli spanyol város kivé-

telével mindegyik háborúban van velünk (**In war**), de ezen a három helyen elviselnek minket (**Good**, később **Neutral**). Persze nem árt a kikötőbe való behajózás előtt a spanyol zászlót felhúzni az árboc tetejére, de amúgy készséggel elhiszik, hogy békés szándékkal érkezünk. A városokban szinte semmi értelmeset nem lehet csinálni, mindössze alapszintű kereskedelem létezik ezeken a helyeken (bár van az egyikben egy elég jó hajókereskedés, ahol még battleshipet



is lehet venni). Az igazán fontos hely ezeken a kolóniákon a kocsmák (tudjuk, hogy nem illik ekkora közhelyeket leírni, de most ez több szempontból is így van). Ha már előrejutottunk a kalandokban addig, hogy visszafizettük a kölcsönkapott 11.000 aranyat Archibaldnak, akkor ezekben a városokban különös dolgok történnek velünk. Amint belépünk egy vendéglátóipari egységbe, egyből megszólít a kocsmáros úr, és gyorsan magasról társalgás indul kettőnk közt. Ennek keretében elmondja többek között, hogy



Caracas-ban lakik egyike azon három kapitánynak, akik szeretett **Hefestus**-unktól (ezzel a fregattal kezdtük a játékot) megszabadítottak minket. Természetesen minden vérbeli hajóskapitány meg kívánja bosszulni hajója elvesztését, így hát irány **Caracas**.

A város közepén áll egy szép nagy ház, ahová eddig sikertelenül próbáltunk bemenni. Most viszont otthon találjuk a ház urát, akivel rövid szó-, majd kardpárbaj következik. Ha legyőzzük, elmondja a másik kapitány tartózkodási helyét,



akit szintén felkereshetünk némi bájcsevegés céljából. A harmadik jómadarat nehezebben találjuk majd meg, mivel ő a spanyol kincsesflottával hajózik. Ez mindenesetre egy jó nagy falat lesz... Felcsigázni előre ezeket a poénokat, a játék úgy érdekes, ha mindenki végigharcolja minden részletét. Feljebb ennek megfelelően csak durván vázoltuk fel a történet lényegét. A cél itt a kaland lehetőségének ismertetése volt. Sok mindenre rá lehet jönni már a játék elején, amikor például Archibaldal beszélgetve mindketten azon elmélkedünk, hogy a spanyolok nem szoktak ilyen közel merészkedni az angol vizekre. Nyilvánvaló hát, hogy valahonnan megtudták a **Hefestus** várható érkezését. Na de kitől? Ez is egy kiderítésre váró rejtély.

Ugyanígy okból említenék meg azt a bizonyos kocsmái esetet **John** kapitánnyal. Ugyebár akkor tűnt el a talizmán fülbevalónk, amire nagyon kellett volna vigyázni. Később találkozunk egy kocsmában **John**-nal, de ha ráfogjuk, hogy ő lopta

el, akkor vívás következik, amelynek mindenképpen az a vége, hogy karrierünknek lőttek. Egyébként **Sir David** is megtagadja a segítséget a keresésben. Aztán ott van az egyetlen női szereplő, **Anna**, aki ráadásul fiatal is...

Valamelyik spanyol városban összefuthatunk egy **Pablo** nevezetű ürgével is, akit épp lopás miatt köröznék a spanyol hatóságok. Nagylelkűen fel is ajánljuk neki, hogy elbújhat a hajónkon, majd később azzal a javaslattal áll elő, hogy vigyük el egy spanyol városba, és ő ott majd kémkedik nekünk.

A játékban természetesen lehetőség van a városok megtámadására is. Az ellenséges kikötőket megközelítve a parton célpontok jelennek meg. Ezek erődtípmények, és a hajóhoz hasonlóan leolvashatjuk alattuk az állapotukat százalékban, és a bennük lévő kato-

nák és ágyúk számát. Egy ilyen támadáshoz mindenképp olyan hadihajóra van szükségünk, amin rengeteg nagy kaliberű ágyú van. Ennek a feltételnek leginkább a battleship felel meg. Az első és a hátsó ágyúi már 2.5 mérföldről hatások, de legjobban az oldalsók

használhatók 1.5 mérföld távolságból. Ha a csapatunkba tartozó hajókat nekivezényeljük az erődtípményeknek, akkor érdekes fordulózmánöverbé kezdenek, és oldalsó ágyúikkal tüzelnek. Ez persze problémát szokott okozni akkor, ha túl sokan akarnak egy szűk öbölben így fordulózni, tehát folyamatosan figyelniük kell őket az esetleges ütközések elkerülése miatt. Arra is ügyeljünk, hogy minden csatába induló hajónk állapota 100%-os legyen, mert az erődtípból elég erős ágyúzást szoktunk kapni. Mihelyt elpusztítottuk az összes erődtípust, jelenti az első tisz, hogy a város megadta magát. Ekkor már nincs más dolgunk, csak az 'Esc' megnyomása, és máris a település főtérén találjuk magunkat.

Sajna a térképen nem változik semmit, a város ettől még nem kerül angol uralom alá, de kárpótulásul felkereshetjük a boltokat, és ingyen vihetünk bármit. Ilyenkor már csak a hajóinkon múlik, hogy ki tudjuk-e pakolni az egész várost. Viszonylag jó üzletet csinálha-

tunk így, de érdekes a térképen elolvasni a városinfokat, mert amelyikre azt írják, hogy nem valami gazdag hely, abból nem sok hasznunk származik. Ha meglátogatjuk a kormányzót, meglepve tapasztaljuk, hogy nincs otthon. Az lenne a jó, ha tudnánk a helyéreültetni valami angol fazont...

Ha később is visszatérünk ebbe a városba, akkor megint le kell rombolni az erődtípményeket, amiket időközben felépítettek (vagy szerencsés esetben még nem fejezték be) a város lakosai.

Rejtélyek és kalandok akadnak még jócskán, de ez már valóban nem fér bele ebbe a leírásba. Itt, a végén egy rövid értékelés következik, és ismertetésre kerülnek a játék hibái is. Először is, a pénzügyítés elég hosszú időt vesz igénybe, ha csak kereskedni akarunk. Ez nem lenne olyan nagy baj, csak hogy ettől dögunalmas lesz a játék. Tehát szinte kötelező katonai pályára lépni, és ellenséges hajókat támadunk. Ha viszont már van elég pénzünk, akkor is nagyon ritkán lehet hajógyárban erős vitorlásokat, warshipet vagy battleshipet találni. Tehát az üdvözlő módszer az, ha elfoglalunk egyet. Ezt viszont nagyon nehéz kis hajókkal megtenni. Csak akkor sikerülhet, ha nagy a flottánk. Ezzel el is érkezünk a program egyik legkínosabb fogatékosságához, a lassuláshoz. Ha egyszerre tíznél több hajót kell irányítani, akkor egy 486-DX2/80-on élvezhetetlenné lassul a 3D animáció. Ráadásul ehhez nem is kell a képernyőn lennie a hajóknak, mindössze a vezérlésük vesz el annyi időt, hogy kellemetlenül lelassítja a gépet. Ha ehhez még azt is hozzávesszük, hogy a spanyolok általában 5-8 hajóval szoktak megjelenni, és hogy esélyünk is legyen ellenük, nekünk is legalább ennyi hajó kell, akkor az eredmény 10-15, vagy még ennél is több hajó egy csatában, és akkor még nincs is mögöttünk a part a pálmákkal meg a sziklakkal. Ez kész katasztrófa szegény 486-os számára...



A grafika ennek ellenére mindenütt nagyon szép, külön élvezet felkutatni mindig újabb és újabb városokat, hogy ott érdekes helyekkel találkozzunk.

Sokszor összefutunk olyan hajókkal és kapitányokkal a játék során, akikkel már korábban is találkoztunk. Lehet, hogy annak idején szinte minden kapitányt lehetett névről ismerni, de mindenesetre furcsa például egy holland hajón viszontlátni azt a kapitányt, akit alig fél éve érdemei elismerése mellett nyugdíjaztunk. Az már valamivel könnyebben emészthető probléma, hogy azt a fregattot, amelyiket pár hónapja adtunk el egy francia hajókereskedőnek, most kalóz zászló alatt hajózva látjuk viszont.

Előfordul néha, hogy egyik kapitányunk szórán szálán eltűnik a hajóinkról. Ez csak akkor kellemetlen, ha kiváló tulajdonságokkal rendelkezett az illető. A jelenség egyébként egy játékállás visszatöltése után figyelhető meg. Aztán meg ott vannak azok a kapitányok, akik megadják magukat a hajóikkal együtt. Ezeknél előfordulhat, hogy *Unknown* névre hallgatnak, ami először poénos, de ha már nem csak egy ilyen kapitányunk van, akkor kifejezetten zavaró.

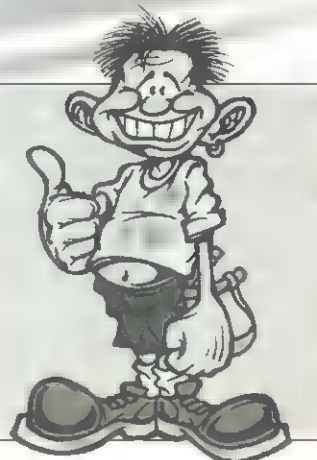
Már csak egy dolog ismertetése maradt hátra ebből a játékból. Ha már túl későre jár az idő, és a szemünk már kifolynak a képernyő bámulásától, akkor használjuk a 'Ctrl'+X' billentyűkombinációt, amely segítségével visszacsöppe-nünk a régi, jól ismert világunkba, ahol legfeljebb csak software-kalózzokkal hozhat össze a sors.

Ggab

Minimum hardver: 486DX, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

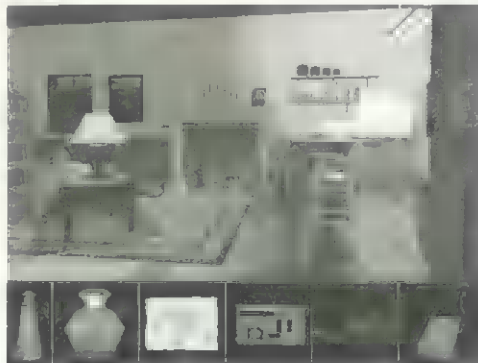
Kiadó: Ocean
Testztpéldány: Ocean

Grafika: ■
Hang: ■■
Design: ■■
IQ: ■■■■■■



LIGHTHOUSE

A **Sierra On-Line** egy újabb izgalmas kalandjátékkal állt elő, mely legjobban a **Shivers**-hez hasonlítható. Ennek története viszont valamivel értelmesebb, és kevesebb logikai feladványt vár ránk.



A **Lighthouse**-ban egy titokzatos lény ellen kell felvennünk a harcot, mely elrabolja barátunk kislányát, természetesen pont akkor, amikor nekünk kell felügyelnünk rá. A gonosz megjelenésére úgy kerülhetett sor, hogy barátunk valami teleport-szerűséget csinált, de nem egészen olyan lett, mint szeretne volna. A teleport túldoldaláról pedig egy fémből levő, félig madár, félig ember formájú lény ájtott a mi világunkba.

A program grafikája végig renderelt, a történetet pedig a főhős szemszögéből látjuk (kivételt képeznek ez alól az átvezető animációk). A játék irányítása egyszerű, mindössze egyfajta kurzorunk van, azzal csinálhatunk mindent. A képernyő alsó sávjában bal oldalon a főmenübe vezető ikon van (egy világítótorony), mellette pedig a nálunk levő tárgyak láthatók. Nem sokkal a kezdés után felvehetünk egy táskát. Ha a képernyőn lent éppen nem látunk egy tárgyat, akkor azt általában abban találhatjuk meg (ha egyáltalán felvettük már). Azt hiszem, nem érdemes tovább nyújtani a bevezetőt, tekintettel arra, hogy a végigjátszás elég hosszú lesz.

Saját lakásunkban indul a játék. Töljük arrébb a széket, majd nyissuk ki a fiókot, vegyük ki belőle a naplót és olvassuk el. A dobozból vegyük ki az öngyújtót, majd halgassuk meg az üzeneteket a telefonon levő gomb megnyomásával. A harmadik üzenetben barátunk kéri segítségünket, így sürgősen el kell hozzá mennünk. Nézzünk ki az ablakon, majd az íróasztaltól balra levő fiókból szedjük ki a kocsikulcsot. Fogjuk meg a táskát és az esernyőt, nyissuk ki az ajtót, és kulcsunkkal clickeljünk a szabadban. Beszállunk autónk-

ba, és elhajtunk barátunk házához. Jópofa ötletként a program címfelirata csak most következik.

Vegyük ki a postaládából a levelet, majd sétáljunk a bejárati ajtóhoz. A balra levő lámpásból vegyük ki a kulcsot. Hajoljunk le, és húzzuk arrébb a tárgyakat. Az egyik alatt egy újabb kulcsot találunk. Menjünk a ház mögé, nyissuk ki a kis kamra ajtaját és benne található dobozt. Kapcsoljuk át a kapcsolókat, melyek közül a harmadik vissza fog ugrani eredeti állapotába. Vegyük fel a feszítővasat. A házban először a nappalit látogassuk meg, ami egyben amerikai módra a

konyha is. A hűtőszekrényből vegyük ki a cumisüveget. Az asztalon pár papírlapot találunk, melyeket olvassunk el. (A játék folyamán többször találunk még mindenféle papírlapokat, könyveket, ezeket mindig lapozzuk végig.) A könyvespolc üvege mögött egy iránytűt lelünk. A szemközti szoba a bevezetőben említett kislánynak, **Amanda**-nak a szobája. A földön egy felhúzható játékkatona van. Csiklandozzuk meg a gyereket, majd mikor sírni kezd, itassuk meg. (Érdekes módon a tejcsüveg csak úgy odarepül a szájához.) Sétáljunk át a dolgozószobába. Ha valamikor meghalljuk, hogy **Amanda** sírni kezd, rögtön rohanjunk oda, és láthatjuk, amint



egy ronda fekete lény megfogja és elviszi a kislányt. Ne menjünk utána, egyelőre folytassuk a nézelődést a házban. A dolgozószobában az íróasztal felső fiókjában egy levélvágó kést találunk, melynek segítségével már el tudjuk olvasni a levelet. Ebben olvashatjuk a páncélszekrény kódját is (5-18-28). A nagyobb fali polcon középről pakoljuk el a könyveket. A széf kinyitására forgassuk a korongot jobbra egy teljes fordulatot, majd az 5-ös számig, utána balra egy teljes fordulatot, és tovább 18-ig, végül pedig jobbra a 28-asig. Az asztal redőnye alatt pár papírlap vár, va-

lamint egy dobozka. Ez egy elég cseles szerkezet, rendszeren meg fog vele gyülni a bajunk. Mindenekelőtt forgassuk körbe. Az egyik oldalán egy kis kulcs van középen, tekerjük meg, mire kinyílik a doboz egyik oldala. A kis négyzeteket nyomkodjuk végig balról jobbra, fentről lefele haladva. Ezután tologassuk a nagyobb elemeket addig, míg látható nem lesz egy kis piros gomb. Nyomjuk meg, mire a ládikó másik része nyílik fel. Itt egy nagy piros gomb várja, hogy megnyomjuk. A kocka balra levő oldalán közepén clickeljünk a szürke gombra, majd ismét a nagy piros gombon nyomjuk meg egerünket. A kinyíló kis fiókból egy kulcs kerül elő. A piros gomb megnyomása egy újabb rejtékhelyhez vezet. A kinyíló rész jobb alsó részén érintsük meg a kis négyzetet, majd rakjuk ki a madár alakú képet. Ha elkészültünk, egy papírszalag jön ki a dobozból, jelek sorozatával.



Jegyezzük meg, majd töljük vissza a mintákat. Forgassuk jobbra a dobozt, tekerjük meg az egyik kulcs-szerűséget, majd a jobbra levő oldalán nyomjuk meg a középső szürke gombot. Nyomkodjuk be a kék területeket, az alsó halat, majd a halban megjelenő gombot. Ezután cselekedjünk hasonlóan a szürke részekkel és a felső hallal. Egy kulcslyuk válik szabaddá, melybe pont beleillik a nálunk levő kis kulcs. Hagyjuk itt a dobozkat későbbre. A polcra sok dologra lesz szükségünk: a fém madárra, a kagylókra, és két kis piros kőre.

A folyosó végéről nyílik a laboratórium, melynek kódja az egyik lapon volt rajta (8-24-96). Jobbra egy nagy fehér és piros színű szerkezet látható, oldalán egy kis ajtóval. Kapcsoljuk be, majd menjünk vissza az ajtó melletti fehér ládához. A feszítővas kétszeri használatával sikerül hozzáférnünk a benne levő zöld üvegekhez. Az egyiket vegyük ki innen. Az asztalról vegyük fel a forrasztópákát, a biztosítékot, a mikroszkóp előtt levő fekete drótdarabot, és a papírokat. Az irányítópult melletti szerkezet nem működik, ki kell benne cserélnünk az egyik biztosítékot, és a szétégett drótdarab helyére újat kell forrasztanunk. A pulton kapcsoljuk be mind a nyolc kapcsolót, majd húzzuk meg a bal oldali kart. A lépcső tetejéről üssük le az ajtón levő lakatot (harmadszor fog

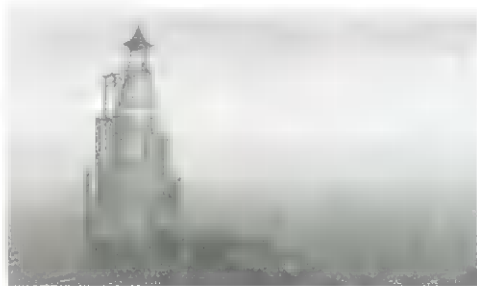
csak sikerülni), fent pedig cseréljük ki a zöld körtét a lámpában, és a szerkezetet a felső részénél dugjuk be az áramba. Lent vegyünk magunkhoz egy újabb zöld valamit. A ház mögötti kapcsolószekrényben átkapcsolhatjuk már a harmadik kart is, majd indítsuk újra a számítógépet a **Retry** feliratra történő click-eléssel. Az irányítópultot húzzuk meg a jobb oldali kart, majd menjünk be a teleportba.

Sétáljunk a parton, és vegyünk fel négy követ. A kikötőnél egy üvegben egy levelet találunk, a stég végén pedig egy fém rudat. A torony előtt levő bal oldali oszlopon toljuk el a kis kör alakú fémlemezt, és helyezzük be ide a fémrudat. A híd leeresztéséhez úgy kell irányítanunk a kampót, hogy az felhúzza a másikat (a fémváz jobb alsó része felé kell irányítanunk az egyiket, onnan már egyszerű). Menjünk fel a lépcsőn, míg egy rácsos kapu nem állja utunkat. Szedjük ki a katona hátából a kulcsot, és

tegyük a nálunk levő fémmadárba, majd repítsük azt be az órába. Indítsuk el az ingát, és mentsük el a játékállást. Nyissuk ki a kaput, és menjünk a fenti szobába. Az íróasztal jobb alsó fiókjában lökjük arrébb a szögeket és nyissuk fel az alatta levő falemezt. Vegyük ki a kulcsot és zárjuk be vele az ablak rácsát. Mindezt a madár elkergetésétől kezdve nagyon gyorsan kellett tennünk, de most már nyugodtak lehetünk, nem fog megzavarni az

csúnya madárember. Nyissuk ki az íróasztal bal oldali nagy fiókját, nézzük végig a dossziékat és vegyük a kulcsot. A széles fiókban egy kezelőkart lelünk. A bal felső fiókban nagy rakás szemét van, túrjunk bele a bal alsó, jobb felső majd középső részébe. Innen a rugóra lesz szükségünk. A szekrényajtó mögött pár tekerics van, néhányat még el is tudunk olvasni közülük. A koponya alatt áll a fiók, mely a dossziék között lett kulccsal nyílik, egy sípot rejt magában. Pakoljuk át a két vázát máshova, és húzzuk meg a két üveg mögötti polcot. Vegyünk ki onnan mindent, bármi is van ott (de azért egynél több tárgyat ne keressünk). A hulla nyakából vegyük fel a medált, esetleg verjük le a fejét.

Menjünk le a következő ajtóhoz. Itt van bent a madárember is, aki amint észreveszi érkezésünket, egy ráccsal elzárja utunkat. Az egyik kődarabbal vágjuk fejbe a madarat, majd egy másodikkal a kart, amit meghúzott az imént. Itt is zárjuk be az ablakrácsot. A nagy asztalon egy négyfejű szerszámmal lelünk, meg még pár csavart is. Vegyük el a kisasztalról a távirányítót, mely egy közepes méretű dobozka. Tegyük a fűrófejhez a távirányítót, és a fűró segítségével bontsuk meg az előlapot. A speciális szerszámmal lazítsuk ki a belül levő drótot, és cseréljük ki egy újra, ami éppen van is nálunk. Rak-



juk össze a dobozt, és vigyük magunkkal ■ legfelső szobába. A távirányító bal oldali gombjával leereszthetjük a létrát, mely az egyik falon lóg. Menjünk fel, vegyünk fel mindent, ami itt van (2 fogaskerék a földön, L alakú fémdarab az asztalon, hajtókar az egyik oszlopon). Szerencsénkre éppen itt van egy szerkezet, amiből pont két darab fogaskerék hiányzik, így nyugodtan meg is szerelhetjük azt. Szükség lesz még ennek működtetéséhez az előbb említett karra is. Az egyik falon van egy kapcsoló, tegyük szabaddá és húzzuk meg, a denevér alakú repülő szerkezet könnyedén legördül ■ sinen. Forgassuk a kart tizennégyszer, az óramutató járásának megfelelően. Szálljunk be a gépbe, és a bal oldali gomb megnyomása és a kar meghúzása után már a levegőbe is emelkedik denevérünk.

A templomhoz kerülünk. Menjünk fel a lifttel, majd menjünk be ■ szemközti ajtón. Egy robotszerű lény fog előjönni, *Lyril*. Nagyon sokat tud beszélni, de szerencsére az egérgomb nyomogatásával — ki-sebb részletekben — átúgorhatjuk szövegelését. Adjuk oda neki a nálunk levő kagylókat és csavarokat, és mutassuk meg neki a par-ton talált segélykérő levelet. A középső kar meghúzásakor kiderül, hogy *Lyril* nem egészen bízik meg bennünk. Menjünk ki (vagy ha a lány nagyon nem akar elengedni, húzogassuk a vezérlőpulton található karokat). Balra egy másik terem van, közepén egy ronda nővénnel. A bal, majd a jobb oldali csengő megszólaltatására kinyílnak szemei, majd a csengetés hasonló megismétlésére a középső rész is nyitott lesz. A középső kis karokat mozgassuk úgy, hogy a függőleges kart le lehessen húzni, majd háromszor ismét csöngessünk a megszokott módon. Húzzuk le a nagy kart és hajtsuk rá a felsőt. Egy kis lemez esik ki, amivel sétáljunk át az emelet túlsó végén levő terembe. A kék, kör alakú táblába helyezzük be a korongot, és nézzük meg a hologram-üzenetet a piros gomb segítségével. Irány

vissza ■ középső terembe, hívjuk elő *Lyril*-t, és kezdjük el ismét mozgatni ■ vízszintes kart. Előbb-utóbb előkerül a madárember és megtámadja a lányt. Mozgassuk a nagy kerek fémlémezt a fémmadárhoz legközelebbi pozícióba és itt húzogassuk lefelé, míg a

mágnes el nem kapja a hátát. Most már meghúzzhatjuk a középső kart, miután *Lyril* elmondta újabb gondolatait.

A raktárban elég sok tárgyat találunk: az előtünk levő ládából egy áramkört, egy másik dobozból egy háromvégű valamit, a faladából pedig három egyéb vackot kell felszednünk. Az irányítópult fölött egy kép lóg ■ falon, mely még elér táskánkban. A pultról olvassuk le a vulkán koordinátáit, majd menjünk vissza egy szinttel. Ha most a kart előre toljuk, egy emelettel feljebb jutunk. A bal oldali szerkezetet csatlakoztassuk a földhöz. Az irányítópulton először húzzuk meg ■ négy piros

lót, melynek hatására elkészül a teleport, menjünk is át rajta.

Ahogy terveztük, a dolgozóba pottyanunk. Az íróasztalon ott vár a kis dobozka a rejtvény maradványával. Helyezzük a medált a szürke, korong alakú területre, majd a két piros, könnyecsepp alakú valamit. Nyomjuk meg a doboz tetején levő gombot, majd forgassuk végig az összes gyűrűt úgy, hogy a végén a régebben lejegyzett jelso-



rozat legyen (általában: kör, háromszög, négyzet, kereszt). Időnként kattánás jelzi, ha már eleget forgattuk a szerkezetet. Egy kis üveg kerül hozzánk eme hosszasan procedúra eredményeként. Menjünk a laboratóriumba, fent cseréljük ki a zöld üvegbúrát, a fehér dobozból vegyük magunkhoz az utolsót, reset-eljük a számítógépet, húzzuk meg ■ vezérlőpulton a kart, majd menjünk be ■ teleportba.

Ismét a tengerpartra kerülünk, ahonnan sétáljunk ■ toronyba. Induljunk el ahhoz a szobához, ahol ■ madárember volt, de ezúttal ■ keskeny folyosón forduljunk

jobbra és menjünk le a lépcsőn. A daru segítségével emeljük át a két súlyt és a kampós fém korongot a vízben álló hengerre. Ezzel megnyitottuk a kijárat. Már csak be kéne mászni ■ tengeralattjáróba, ehhez azonban szükség lesz egy hídra, mely oda visz. A dokk szélén levő szerkezetet tekerjük addig, míg a megnyúló híd el nem éri a tengeralattjáró tetejét, majd a kis karral rögzítsük a fogaskereket, hogy a híd ne jöjjön vissza idő előtt.

A tetőn bemászva először vegyük utunkat a jármű eleje felé. Fordítsuk el a kulcsot, majd a nálunk levő kart tegyük a helyére, a jobb oldali részen levő lyukba. Kapcsoljuk át a jobb oldali kapcsolókat, bezárva ezzel a tengeralattjáró tetejét. A bal oldali három kapcsoló közül egyelőre csak a legalsót piszkáljuk, a többire később lesz szükség. Forduljunk balra, ahol egy újabb szerkezet vár. A két kis kapcsolót nyomjuk le, majd csavarjuk meg az első kereket. Amikor a csőben a kék vonalig áll már a víz, fordítsuk el a másik kis kereket is. Forgassuk el az irányító-pulton ■ bal felső kulcsot. A tengeralattjáró végén levő ajtót a mellette levő vácsával nyithatjuk, bent ■ nagy karral indítsuk el a motort. Irány vissza a hajó elejébe, és fordítsuk el ■ harmadik, középső kulcsot is. A tengeralattjáró középső részén van a navigációs szerkezet. Az egyik csőben egy térkép van, melyről leolvashatjuk a hajóroncs koordinátáit. A földgömbön megnyomva az egérgombot előjön két kijelző, állítsuk be a bal oldali számot 20.67-ra, ■ jobb oldalit pedig 118.96-ra (mindkét szám begépelése után az Enter-t kell megnyomni). Bejelölhetjük magunknak előre a vulkán helyét is a térképen (22.01, 119.11). Nyomjuk meg egerünk gombját az alsó piros jelen, ezzel beállítva a navigációs gépet ■ hajóroncsra. Nyomjuk meg az Enter-t, majd menjünk a tengeralattjáró elejébe, és a jobb oldali karral — melyet mi tettünk oda — induljunk el.



lámpa melletti kart, majd a jobb oldali kapcsolót nyomjuk meg. Kapcsoljuk be a bal oldali négy monitort, valamint a jobbra levőt. Az utóbbi alatt van két korong, ezek közül tekerjük ■ bal oldalit addig, míg meg nem jelenik a világítótorony, majd a jobb oldalit, míg a dolgozószobát nem látjuk a képernyőn. A jobb oldali korong melletti gomb megnyomásával rögzítsük a célpontot, ide fogunk hamarosan teleportálni. Az irányítópult melletti két nagy kar közül előbb húzzuk meg a bal oldalit, majd a másikat. Nyomjuk meg a bal alsó gombot, és állítsuk be a kijelzőn levő vonalakat úgy, hogy fedjék egymást, és metszéspontjuk a kis körben legyen. A képernyő fölötti két kis kapcsolót állítsuk át, majd húzzuk meg ■ jobb alsó kart. Itt érdemes ismét elmenteni a játékállást.

A vízszintes kart húzzuk most meg, és figyeljük a mutatót. Amikor az eléri ■ piros vonalat, clickeljünk ismét a vízszintes karon. Fontos, hogy időben nyomjuk meg a kart másodjára. Végül még egyszer húzzuk meg ■ monitor alatti kapcsot,



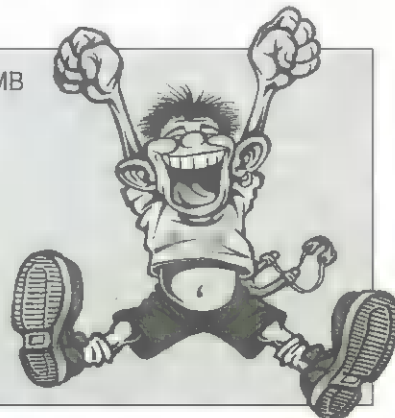
A leírás hátralevő része a következő számban lesz leközölve, ide sajnos már nem fért el a Red Alert cikk miatt.

Dino

Minimum hardver: 486DX, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

Kiadó: Sierra
Teszt példány: Sierra

Grafika: ■
Hang: ■
Design: ■
IQ: ■■



3 SKULLS OF THE TOLTECS

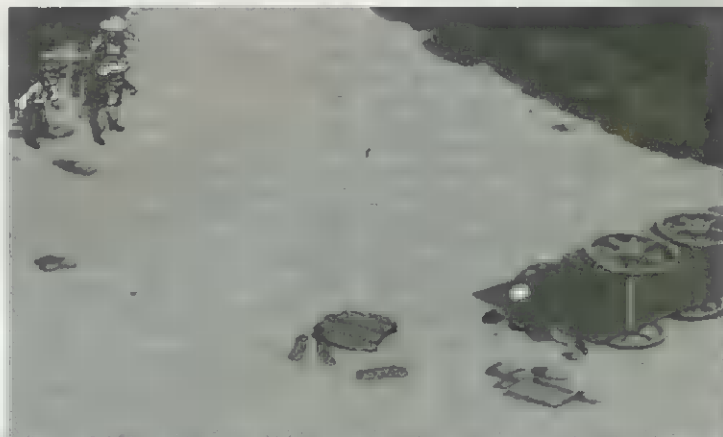
Menjünk ki a folyóhoz, és próbáljuk ki horgász-tudásunkat. Egy kürt akad a horgunkra. Most vissza a kézikocsihoz (egyébként, ha már jár-tunk valahol, akkor az rögződik a tér- képen, és segítségével sokkal könnyebb közlekedni), majd menjünk a **Forte Apach** katonai táborba. Az erődítmény előtt egy mozdony álldo- gál, benne ■ vezetője sakkozik a **big town**-i állomásmesterrel. Menjünk be a táborba. Egy katona éppen az újon- cok kiképzésével foglalatoskodik, méghozzá a helyes szalutálás tech- nikájába avatja be őket. Elég sok új ajtó van, csak úgy nagy vonalakban vázoljuk a teendőket. Ha megfűjük új kürtünket, akkor a fent őrködő ka- tona bevonja ■ nemzeti lobogót. Kö- vetkeztetésképpen arra vár, hogy vegyük fel. Az egyik zárt ajtó mögött az ezredes fürdőzik. Ha benézünk az ablakon, és megszólítjuk, akkor arra kér, hogy adjunk neki egy törülközőt. Erre a célra mi sem jobb, mint egy amerikai nemzeti zászló. Most néz- zünk el mondjuk a konyhába. Vegyük fel ■ csipős chilit a szekrényből. Te- gyük be ■ mini-farakást a tűzhelybe, majd a kávéfőzőbe a kávé, és ezt

szappant, valamint az egyenruhát. Ha az egyenruhát jobban szemügy- re vesszük, kiderül, hogy sem piszkos, és egy kulcsot is lelünk benne. **Laconte** kulcsát. Be is adhatjuk a kínainak a ruhát tisztítani, megmondja, hogy jöj- jünk vissza érte később. Addig men- jünk megint az erdőbe, és kaparjuk le a rágót a késsel. Vissza. Kész a ruha, rakjuk zsebre. Most menjünk el a kolostorba. Az őrt álló francia megmondja, hogy szíve- sen beengedne minket, de sajnos til- los. Nem baj, azért megajándékoz minket egy doboz extra-extra-extra- extra-light dohánnyal. Most pedig irány ■ horány, izé, indiánok. A főnök sátra előtt álló rézbőrű közli, hogy odabent titkos megbeszélés van, til- los a bemenet. Kérdezzük meg, hogy mi lenne akkor, ha esetleg adnánk va- lamit azért, hogy bemehessünk. Oké, mondja. Kérdezzük, mi az, ami kell neki. Kiderül, hogy az óhajtott tárgy szilárd, rózsaszínű, rugalmas, lágy, mindig változtatja ■ alakját.

meg, és úgy szívni belőle. A **Senny** látván, hogy nem lett semmi bajunk, erőre kap, és ő is jó mélyet szív a pipából. Minden oké, ■ béke megköt- tetett, kezdődhet a banzai! Mi meg ad- dig szedjük ki ■ főnök sátrából az ár-

Nézzünk el a vízeséshez. Ha felmá- szunk, és használjuk a kötelet, új helyszín tárul a szemünk elé, még- hozzá a kolostor más megközelítés- ben. Mindenesetre hősünk közli, hogy esetleg megláthatnak a franci-

pamagot. A katonai táborban ■ konyhá- ban a gyufával meg tudjuk főzni ■ kávé- kat, vegyünk is fel, amint készen van.



ák, úgyhogy nem ártana elhúzni in- nen ■ csíkot. Sebj, menjünk el ■ ko- lostor főbejáratához, és próbáljunk meg életet lehelni ■ szundikáló mexi- kóiba a kávé segítségével. Elégge morcos lesz reánk, amiért felkeltet- tük, de ha már úgyis ébren van, kér- dezzük ki ■ fickót. Ő is egy forradal- már, stb., stb.

A következő teendőink: meg kell sze- rezni ■ vödört, teletölthetjük vízzel, majd ■ temetőben kikeltetni az árpat, vihetjük ezután a piakomponenseket a szeszfőzdébe.

Hoppá, sajnos fogó a hely (Hát mi- ért nem szóltál, hogy kisebb képe- ket tegyek be ? - Kunci), úgyhogy véget vetünk ■ leírásnak, ami egyéb- ként sem teljes leírásnak indult. Re- méljük, hogy kedvcsinálónak elege- dő volt, felkeltette ■ figyelmet, és mi- nél többen beneveznek majd erre a nagyszerű programra. Szándékosan elrejtettünk néhány megjegyzést, amit lehet tippnek is nevezni, azért, hogy a játékos inkább egyedül pró- bálkozzon, hiszen úgy az igazi. A vi- szonthallásra.

IWO

tegyük a tűzhelyre. Hoppá, gyufa is kéne... Menjünk sorba az ajtókon, ta- lálkozunk egy őrral, egy kínai ruha- tisztítóval, majd magával az antialko- holista-ligával. A kínainál vegyük fel a rizsát, majd menjünk a két vénlány- hoz.

Egy kis beszélgetés után ránk sem hederítenek, inkább húzzunk el az indián faluba. Vegyük fel a kést, majd nézzünk be a sátorba a lyukon ke- resztül. Egy-két új cucc vár ránk: mágikus felhő, stb. Egy másik sátor- ban egy doboz gyufa vár ránk. Nyomuljunk vissza a táborba. Az ez- redesről kiderül, hogy egy kicsit ide- ges típus, és indiánfalu-lerohanási kórban szenved. Menjünk be az ez- redes szobájába, és nyúljunk le a

Egyértelmű, hogy egy rágógumira van szüksége a fiúnak. Be is enged egyből.

Odabent ■ főnök nagyban tárgyal ■ szenátorral (nem, most nem **Senny**-ről van szó) a tolmács segítségével. A főnök békét ajánl, de ahhoz a bé- kepipából is szívni kell. Ezt viszont a szenátornak sehogy sem akaródzik megtenni. Meglátnak minket, és elég különböző véleményt alkotnak szel- lemi fejlettségünk mértékéről. Min- denesetre mondjuk meg, hogy mi akarunk ■ békepipából szívni. A fő-nök szívélyesen oda is adja a cuc- cot.

Most nagyon gyorsnak kell lennünk: A light dohányt bele kell tölteni ■ bé- kepipába, hogy ne fulladjunk azért



VTCD VIDEOTON

Kompaktlemez-gyártó Kft.

Székesfehérvár, Aszalvölgyi u. 1.
 ☒ 8001 Székesfehérvár, Pf. 175
 E-mail: vtcd@mail.datanet.hu
 ☎ (06-22)329132
 Fax: (06-22)329133

COMPACT
disc
DIGITAL AUDIO

COMPACT
disc+
DIGITAL AUDIO

COMPACT
disc
DIGITAL VIDEO

COMPACT
disc
Interactive

COMPACT
disc

✓ *Kompaktlemez*
 ✓ *Kompakt Technológia*
 ✓ *Kompakt Szolgáltatás*



...hiszen nincs ... hasonlítani ... mi ...
 ... akkor ...

RECE: ... a 96-os év ...
 ... átfogó körkép ...

... a CD-n ...
 ... még ...

PROGRAM: ... jó ...
 ... Titkosítás ...

TRYOUT: ... Streamline ...
 ... RAMdrive ...

UTILITY: ...
 ... ez a ...

IMPULSE TRACKER: ...
 ... kiadványa ...

INTERNET: ...
 ... Explorer ...

... használatot minden kedves ...
 ... ami a ...

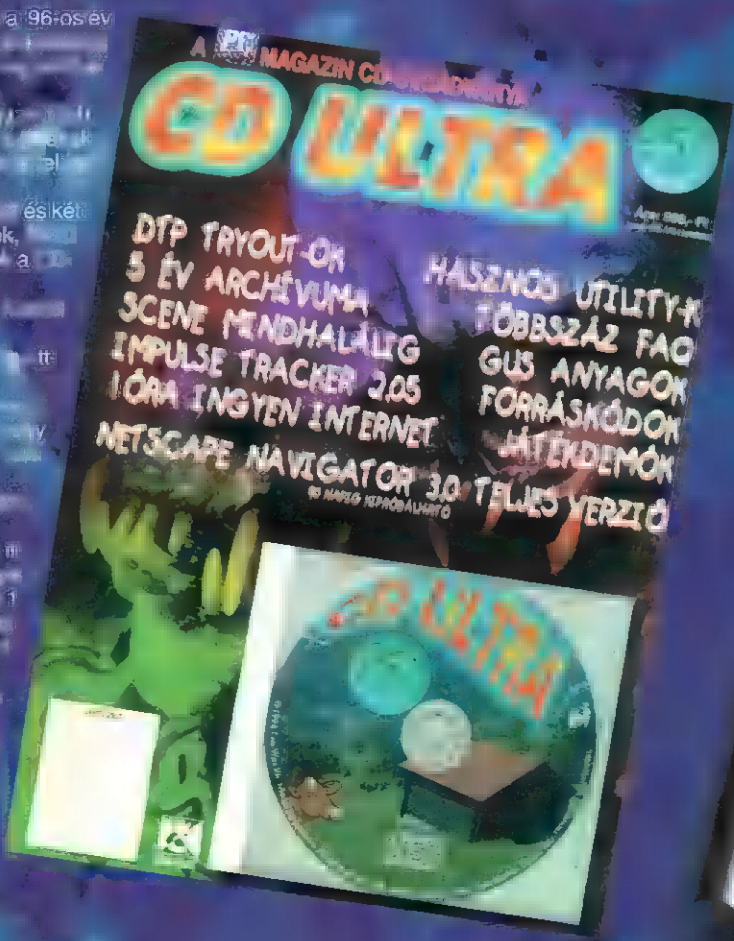
... Search ...
 ...

Előszór a ... történetében: színes ... a CD ...

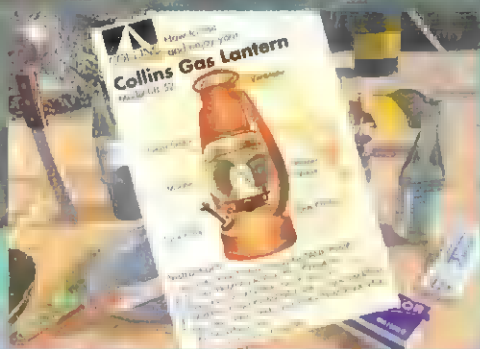
Az exkluzív kivétel ... 1997-es év ...
 ... már ...

... vagy most ...
 ... nekik csak ...

... nekik csak ...



TIME LAPSE



A játék maga a már nem először látott logikai-adventure, szóval ősrég **7th Guest** és **Myst**-rajongóknak bizonyára ismerős lesz a stílus. Az irányítást elején egy kicsit (?) nehéz megszokni, de a Hangya szerint egy fél óra után már természetesnek és logikusnak fogjátok tartani. És most következze a beígért segítség az elinduláshoz:

Az introban üzenet-rögzítőnkől megtudjuk, hogy valami professzor ismerősünk az egész életét arra szentelte, hogy megtalálja egy általa feltételezett kapcsolatot az ősi civilizációk és Atlantisz elveszett városa között. Most úgy tűnik, hogy a prof sikerrel járt, mert húszévi kutatómunka után felfedezett egy nem emberkéz alkotta tárgyat, egy kaput, amivel lehet máskalni az időben, mellesleg minden idők legnagyobb régészeti felfedezése blablabla... Nem írjuk le végig, mert egyrészt hatalmas baromság az egész, másrészt ez atlantiszosi millió és egy játékból ismerős már. A le-

az, hogy már NAGYON elegünk van abból, hogy mindenféle cégek kiadnak renderelt-rátrákkolt, színes-szagos, ezercédés, memóriazabáló szopvereket, amikről röpké 10 perc alatt kiderül, hogy játéknak annyira rosszak/unalmasak/nehézkesekek/windows-osak, hogy a tisztelt játékos megkönnyebbülten sóhajt fel afelett érzett örömeiben, hogy mekkora szerencse, hogy nem úgy vette a proggy-t, hanem elkérte PC Ultra szerkesztőségéből (ha meg mégis megvette volna, ezerral igyekszik túladni rajta). No, de miért is jutott eszünkbe a **Time Lapse**-ról eme kis eszmefuttatás? Mindjárt világossá válik az egész, ha egy aprócska pillantást vetünk mondjuk az installálásra. Az első CD-t behelyezve (ja, Win 95 required...) automatikusan indul az **Install Shield**-es telepítő (vagy ha már telepítve van, akkor a játék), és itt ér bennünket az első meglepetés: **Custom Setup**ot választva közli a telepítő, hogy 44 Mega (!) szabad helyre lesz szükség. Ha inkább **Compact Setup**ot választunk, derék szoftver nem mond semmit, csak felteszi ugyanazt a 44 Megát... Ha a telepítés után próbálnánk meg indítani a játékot, az viszont közli velünk, hogy most újraindítja Win95-öt, mert ő neki 640x480x256 kell (nem árt, ha van **QuickRes** installálva).

És mindezen viszontagságok után végre-valahára elindul a játék... A megrázkódtatások ezzel még nem értek véget, ugyanis a kissé dara-



nyeg az, hogy a kapu a **Húsvét-szigeteken** található és hogy prof odarendel minket, hogy segítsünk neki Atlantisz megtalálásában. Szóval, a kaland **Húsvét-szigeteken** kezdődik, ahol a sziklák fele elindulva s kövek között megtalálhatjuk a fényképezőgépet, az út mellett a szobor tövében pedig a naplót. A táborhelyen az asztalon rálehetünk a gázlámpa működtetéséhez szükséges információra, és begyűjtéséhez szükséges gyufára.

akkor kiválaszt-hatjuk, hogy milyen maszkot akarunk gyártani. S hogy mire is jó nekünk ez az álarcosdi, arra rájöhetünk, ha hátranézzünk, aholis három szobor nyújtja felénk a tenyereit várakozón. Ilyet mintha már láttunk volna a Blaha aluljárójában... Nem kell hozzá sok IQ, hogy az ember rájöjjön arra, hogy a kéregető tenyerek a hat maszkot várják epedve. S hogy melyik tenyérbe melyik maszkot kell rakni? Nos, ha paron sétálgatva megnéztük szobrokat, könnyű dolgunk, ha meg nem, szaladjunk vissza, vagy próbálgassuk végig összes lehetőséget (720-féle kombináció van, úgyhogy jó szórakozást).

Igy már könnyen bejuthatunk a belső barlangba. Feltűnik a kapu, s bent az elűnt rheológus, aki most nincs jelen teljes valójában, de azért előad egy nagymonológot arról, hogy micsoda kétségbeesett a helyzete, mert csapdába esett az időben, és mivel úgyszincs jobb dolgunk, menjünk már utána kiszabadítani. Mivel feltűnik szemünk előtt annak a lehetősége, hogy múltba visszautazva talán meg tudjuk akadályozni egy bizonyos (a felhasználó tölti ki) nevű flatalember megszűnését, boldogan vállaljuk a feladatot... Az időkapu segítségével most hamar idöbe juthatunk el: az egyiptomi, a maya és anasazi kultúra idejébe. A másik két gomb nem működik kapun (egyelőre).

Egyiptom

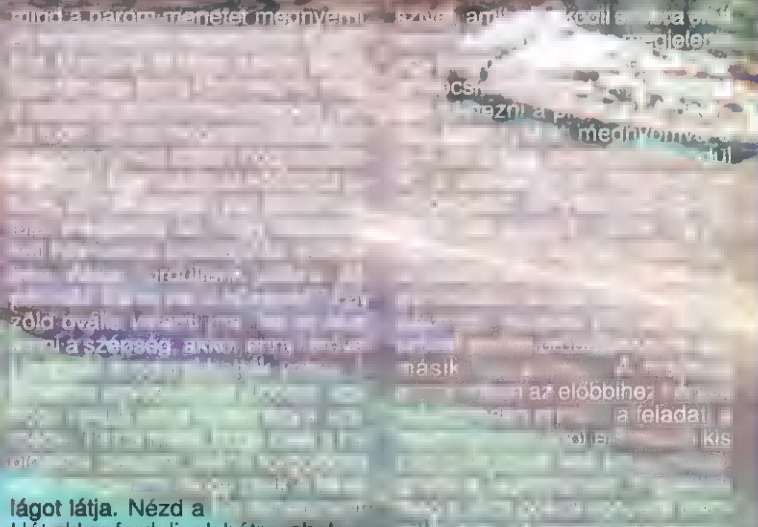
Az egyiptomi időt választva egy kis medence elé kerülünk. Megvizsgálva a medence alján lévő ábrát, fontos hajóindítási ismeretekhez juthatunk (ami nem hátrány egy ilyen magunkfajta sósvízi yeti számára), ami valami négy meg két vödörről szól (itt a Hangya a felismer boldogan együgyű mosolyával megjegyezte, hogy "Az hat!"), valamint kapcsolókról. Ezt a fejtőrt nem túl nehéz kitalálni, szóval hamarosan hajóra is szállhatunk (ugyan körülnézhetünk piramis környékén is, de nem jutunk vele egyelőre előrébb).

akkor kiválaszt-hatjuk, hogy milyen maszkot akarunk gyártani. S hogy mire is jó nekünk ez az álarcosdi, arra rájöhetünk, ha hátranézzünk, aholis három szobor nyújtja felénk a tenyereit várakozón. Ilyet mintha már láttunk volna a Blaha aluljárójában... Nem kell hozzá sok IQ, hogy az ember rájöjjön arra, hogy a kéregető tenyerek a hat maszkot várják epedve. S hogy melyik tenyérbe melyik maszkot kell rakni? Nos, ha paron sétálgatva megnéztük szobrokat, könnyű dolgunk, ha meg nem, szaladjunk vissza, vagy próbálgassuk végig összes lehetőséget (720-féle kombináció van, úgyhogy jó szórakozást).

Ha megvan, nézzük meg mondjuk a jobb oldali helyiséget. Rögtön egy ládába botlunk, amelyből megtudhatunk ezekről az Istenekről néhány dolgot (a nevüket szintén célszerű felírni papírra). Ezen kívül van még egy tերсс, amelyből megtudhatjuk, hogy **Hathor** Tükre csak itt, az Istenek templomában használható. Annyi baj legyen, még úgyszincs nálunk, menjünk inkább beljebb. Itt van egy szoknyás álló szobor, aminek bekukkantva a szoknyája alá, ha akarjuk, lefényképezhetjük a látványt (senki ne gondoljon semmi jó dologra, nem lesz olyan nagy poén)... A balra levő szobában **Anúbisz** szobra egy tábla keresésre buzdít. Nosza, kezdünk neki! Ha ügyesek vagyunk, megtalálhatjuk **Hathor** Tükre-t. Ennek segítségével megtalálhatjuk a kulcsot, amellyel ki tudjuk nyitni lezárt ládát. A ládában egy táblára lelünk, ezt a legegyszerűbb lefényképezni, mert később még sokat fogjuk nézegetni... A templomot hátrafelé megkerülve nyolc obeliszkot találhatunk, rajtuk egy-



madik szúrás általában már halálos. Ha besétálunk az oszlopok közé, akkor szemben egy különös asztal található, jobbra és balra pedig egy-egy kisebb helyiség. Az egyik bal oldali oszlopon három nyomógombot találhatunk. A felső egy piramis, az alsó pedig gyanúsan emlékeztet terem közepén lévő asztalra. No, akkor kapcsoljuk át legalsóra és irány az asztal! Az üveg-gömböt mozgatva feltűnik nyolc isten képe és jelképeik. Ezeket érdemes lerajzolni egy darab papírra, mert nagyon megkönnyítik a dolgunkat (egyébként roppant ide-



lágót látja. Nézd a
Hát akkor forduljunk hátra, ahol va-
lami csillog. Vegyük fel, és jó erő-
sen tegyük bele a kőarc jobb sze-
mébe, amit rögtön be is nyomunk.

őket,
nek te.
lesszük be

A cserebe kapott bozótvagóval biztosítjuk a jobbra jutásunkat. Hmmm.... Akkor nyomjuk be a bal szemét is. Nahát, most már el tudunk menni balra.
Ha jobbra megyünk, akkor egy olyan templomot találunk, amelynek az aj-

Ha jobbra megyünk, akkor egy olyan templomot találunk, amelynek az aj-

No, ott tartottunk, hogy sikerült

táján egy krokodil tekereg. Ezt az ajtót úgy lehet kinyitni, hogy beállítjuk a gömb segítségével az első templomban az utolsó fejet. Utána menjünk le a táblához, amelyen ■ fejről felfelé jövet sorakoznak. Keresünk meg azt, amelyiken világít ■ fej (rögtön szemben), azt nyomjuk meg, és máris kivilágosodik, hogy miket kell beállítani a naptáron. A krokodilos templomban találunk egy kő-

Microsoft
Home

Microsoft

WHERE DO YOU WANT TO GO? GO HOME.



Microsoft
HOME

Szoftverek Otthonra

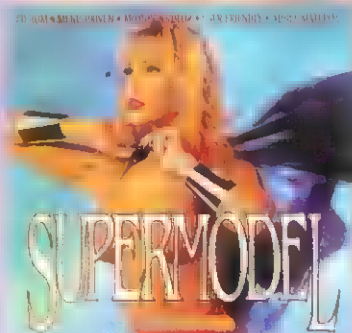


Kérdéseivel keresse a Microsoft Szoftver Információt: 2-MSINFO (267-4636), vagy msinfo@ms.zene.hu



Csrrr,
Csrrr...
-Tessék,
itt Ruszi!
-Üdv Ruszi,
Lajos va-
gyok. Figyelj,
mikor hozod a cikket?
-Miféle cikket? Jaaaa,
amit tegnapelőttre ígértem?
öööö... Holnapután. Na jó,
esetleg holnap.
-Jó lenne ha holnapra meglen-
ne.
-Persze, most írom, holnap dél-
után be is tudom vinni.
-Ha már erre jársz, nincs ked-
ved beugrani a MIXIM-be né-
hány szaftosabb cd-ért a követ-
kező cikkhez?
-Miért is ne? Ezek szerint írjak
is róluk valamit?
-Igy van. Akkor holnap találko-
zunk...

Körülbelül ennyi lenne ■ törté-
nete az ehavi Adult rovatban
szereplő hat cd-nek, amiket
most bonckés alá fektetünk.
Talán már senkinek sem kell
bemutatnom a két kiadó céget,
akik a rovatához szükséges alap-
anyagot szolgáltatják. A múltkor
a Wave Interactive volt az első,
de hogy ne legyünk részrehaj-
lók, kezdjük most a sort egy
Vivid kiadvánnyal, a címe
Supermodel.



A filmben Lene történetét kísér-
hetjük figyelemmel, aki foglal-
kozását tekintve modell, de rend-
örnek tanul, nyomozó szeretne
lenni. Ezt a vágyát csak betető-
zi, mikor egy izgalmas fotózás
után az újságban meglátja a

hírt,
hogy
minden
idők leg-
jobbán fi-
zett 'színés-
nőjét', művész-
neven Indigo-t
holtan találták a saját
ágyában. A lány barátja, Buck
már jó ideje dolgozik mint he-
kus. Elhatározza, hogy segít
Lene-nek megismerkedni a
szakmával, így beleegyeznek,
hogy a lány részt vegyen a nyo-
mozásban. Lene kedvet kap a
szakmához, meg persze a két
csinos kolléganőjéhez is, akik
hozzá hasonlóan férfiak helyett
néha egymással játszadoznak
■ pihe-puha pamlagon (milyen
költői vagyok!). Lehet hogy a
dúsgazdag model csak megren-
dezte a saját halálát? Vagy ön-
gyilkos lett, mert nem bírta elvi-
selni, hogy -szintén milliomos-
szeretője pestiesen szólva ki-
dobta mint macskát sz....?



Netán egy konkurens modell
végzett vele, vagy az a távoli ro-
kon, aki az egyedüli örököse?
Ez azon kevés filmek egyike,
amelyben a lányokon kívül a törté-
net is okozhat némi izgalmat.
A **Savannah Superstar** egy
sztár életét mutatja be nekünk,
aki történet szerint nem volt
mindig ünnepezt filmszínész, csak
később emelkedett ki a szürke
kis modellek sorából. Nem iga-
zán van róla mit írni, ez a cd
nem rossz, már ami a nőket il-
leti, de olyan igénytelen a kivi-
telezése, hogy az borzasztó.
Na nem baj, vigasztaljuk ma-



gunkat a **Bad Company** című
filmmel, amely már Wave kiad-
vány és **Toni English** játssza a
főszerepet. Ebben ■ filmben
bepillantunk a kaszinók és
szerencsejátékok korrupit világá-
ba, és hasonló izgalmas kaland-
okban vehetünk részt, mint pl.
hamiskártyázás, kockajáték,
vagy éppen kettýintés a rulet-
asztalon. Persze a férfi itt is sze-
mét, ■ barátnője pedig a sze-
gény ártatlan báránka, de a
film végére bebizonyosodik,
hogy azért ■ nőnek sem kell a
szomszédba mennie egy kis
gonoszságért. Nem rossz, kife-
jezetten tetszett. Ha végigné-
zük a filmet, kettýintsünk... ille-
ve klikkeljünk a 'bezár' ikonra.
Szándékosan a végére hagy-
tam ■ legjobb cd-eket, az egyik
közülük az **Above the knee**.



Luke (nem, nem a **Skywalker**)
fülig beleesett a barátnője leg-
jobb barátnőjének a térdébe.
Mielőtt valaki sürgős orvosi el-
látást javasolna nekünk, elma-
gyarázom az esetet: Esküvő
előtt járunk, ahol két barátnő le
akarja beszélni a harmadikat a
házasságról, mert hiszen akkor
nem tarthatnak több közös buli-
t a huncut kislányok. Luke pe-
dig az esküvő előtti partin látja
meg a barátnő barátnőjének a
hugának ■ dédapjának az ame-
rikai nagybácsijának a lányának
a térdét, amitől aztán olyan iz-
galomba jön, hogy a szemléld-
dést egy kicsit közelebből, az
ágyban folytatja, de ott már nem
csak a térd kerül szóba. Rob-
banásszerű szeretkezésük után
persze az ilyenkor szokásos
családi botrányok is kirobban-
nak. Ennyi izgalom után hűtsük
le magunkat egy kicsit, és evez-
zünk némileg békésebb vizek-
re a **Supermodels go wild**



című cd-vel. Sajnos el kell szo-
morítanom mindenkit, aki cím
hallatán arra gondol, hogy eb-
ben a filmben **Claudia Schiffer**
vagy **Niki Taylor** intim pillanatai-
ba kukkanthat be. De semmi
vész, a részekre bontott videó-
jelenetek kárpótolnak bennün-
ket eme kis csalafintaságért,
hiszen gyönyörű lányok pózol-
nak a kamerák előtt, körülbelül
olyan **Playboy** *Late Night Show*
stílusban. Színvonalas, ízléses,
kulturált cd, nekünk nagyon tet-
szett.



Most pedig mindenki húzza le a
reddnyit, és próbáljon meg nem
megbotránkozni ■ **Hardcore** lát-
tán. Itt **Niki Dial**, egy kezdetben
szerényebbnek mondható por-
nóasztár keres hasonmást magá-
nak, a durvább jelenetekhez.
A kutatás sikerrel jár, de egy idő-
után úgy néz ki mindketten el-
vesztik az összes gátlásukat.
Lenyűgözden szép lányok, iga-
zán mocskos, de jó jelenetek-
ben. Már a hátsó borító láttán
alig kaptunk levegőt, hát még
mikor megnéztük a filmet.
Azt hiszem mindenki kitalálta,
hogy ehavi díjnyertes alkotá-
sunk a **HARDCORE**, utána sor-
rendben ■ két dobogós a
Supermodels go wild és az
Above the knee.

Ruszi

Az ismertetőben szereplő, és
egyéb CD-k is megvásárol-
hatók a Mixim Kft. üzleteiben:

1092 Bp., Erkel u. 13/A.
1085 Bp., József krt. 36.

A játéktérmegek egyik óriási dobása, a **Daytona** alaposan megmozgatta a játéktorgalmazó cégek fantáziáját. Valószínűleg egy részt ennek tudható be az utóbbi idők autós dömpingje. Örömteli dolog, hogy ezen játékok színvonalát többnyire igen jó, csak sajnos Pentium 133 alatt egyik sem túl élvezhető. Talán sokan egyetértenek azon véleményünkkel, amely szépség terén **Screamer** teszi az első helyre. Alig egy éve jelent meg, és máris itt a második rész... Még egy trendet meg kell említenünk a játékok kapcsán: régi szokás, hogy a demóban alkalmazott új megoldások némi késéssel a játéktorgalmazókban is felbukkannak. A hicolor demók után számítottunk a hicolor játékok megjelenésére – a **Screamer 2** az egyik első ezek között.



Már az első rész is atomerőművet igényelt, pedig ott még csak 256 színben dögöghettünk. Még mielőtt valaki végképp elrémülne, eláruljuk, hogy az engine azért sokat javult, ennek következtében 320x200x65536-ban már játszható P133-on...

A setup lényegében megegyezik az első részben látottakkal, annyi különbség, hogy a (nem minden videokártya által közvetlenül támogatott) 320x200x65536-os módnál kapunk némi extra segítséget, amely a kép közepén való elhelyezését hivatott elősegíteni.

Indítsunk... Ha GUS-unk van, akkor ez esetleg nem fog addig menni, amíg ki nem vesszük a setupból. Furcsa mód mostanában jó pár program meghal GUS-on, vajon ez véletlen lenne? Sebaj, mondja a naív játékos, majd a CD-s zenék kárpótolnak a hangok hiányáért... Hamarosan felcsendülnek az első akkordok – ezen a ponton majd kiugrottunk az ablakon a rémületből. MI EZ??? Az még magányos lenne, hogy valaki nem szereti a technót, de ez még annak is borzasztó, szerintünk egy 6 éves gyerek jobbat komponál egy óra alatt. Sajnos az összes audio track hasonló stílusban és színvonalon készült, ezeket jobb mihamarabb elfeledni. A naív játékos most már gyanakszik, de azért megpróbálkozik egy (200

MByte-ot foglaló) full installal, hátha akkor belehet egy másik CD-t. Hát persze, hogy nem tehet! CD-t cserélni egyedül a verseny közben lehet, de arra a max. 15 percre meg nemigen érdemes (esetleg **Arcade** módban, amikor sokszor megyünk ugyanazon a pályán).

Azért meghallgattattak a hangok SB-n, és erősen középszerűnek találtattak. Ez a probléma így meg oldva: hallgassunk magánót a játék közben!

Huhh... Kevés játék kapott mostanában ilyen ledorongolást rögtön bevezetésképpen, a cikk további része már pozitívabb hangvételű lesz. Mindenképpen említést érdemel a rendkívül kellemes design, ami mind a setupot, mind a főmenüt, mind a verseny közben előbukkanó villámenüt jellemzi. A főmenü különösen jó: minden pontnál más-más animációval találkozunk. A grafika (főleg persze 640x480x65536-ban) igazán szép, jól kidolgozott.

Kezdünk talán játszani. Némi emblémahegyek után egy nőkkel teliszűfolt főmenübe kerülünk. A következő lehetőségek tárulnak eléink:

- **Arcade:** Egy versenyt megyünk valamely pályán.
- **Championship:** Bajnokság. Ugye mindenki látott már ilyet? Az első részhez hasonlóan itt is csak később kapunk újabb pályákat a kezdeti 3-hoz. Még mindenféle beállításokat is megváltoztathatunk, ez kellemetlenebb körülmények között (pl. jég) igencsak jól jöhet.



- **Time Trial:** Mint az **Arcade**, csak a buta ellenfelek kellemetlenkedése nélkül.
- **Multiplayer:** Hajthatunk humanoid ellenfelek ellen is, sőt, van lehetőségünk két játékoskal egy osztott képernyős menet-re egy gépen. Ez bizony cool ötlet, még ha is túl eredeti.
- **Options:** Mindenféle beállítások. Elég egyértelműek, csak a **Detail** félrevezető egy kissé, ugyanis a valóságban a megjelenítés távolságára van hatással.

Indítsunk mondjuk egy **Arcade** játékot, és válasszunk egyet a 3 pálya között. A legjobb frame rate-et az elsőn fogjuk elérni, ugyanis ezen van a legkevesebb object. Igen meglepő módon a demóban pont a pálya szerepelt, hogy mik vannak... A következő feladat az autó kiválasztása lesz. Kezdetben 4 autó közül választhatunk, 2 4-kerekes, egy-egy pedig első, illetve hátsó kerék haj-

tású (később lesznek extra autók, de azokat **Championship** módban sem tudjuk átállítani). Ez mind szép, de miután a játékban rengeteg csúsztatott kanyarban lesz részünk, esetleg azt is elárulhatnánk a készítő, hogy vajon mindegyik jármű orrmotoros-e, vagy esetleg akad kivétel? Nem mintha nagy jelentősége lenne egyébként, miután a játék nem elsősorban szimuláció, nincs az az óriási különbség a négy autó között. Miután a mazochisták beállították a kézi sebváltót, egy darabig egy igen szépen megcsinált képet nézhetünk, aztán bejön maga a játék. Ha valamelyik hicolor módban vagyunk, akkor rendkívül kellemes látvány fog szemünk elé tárulni, csak sajnos ezt kissé le fogja rontani a menet közbeni szaggatás. P200-tulajdonosok előnyben.



Az 'F1'-'F4' gombokkal a nézetet állíthatjuk be ('F5'-'F8' a másik játékosnál osztott képernyő esetén), ez bizony a mai mezőnyben elég szegényes választék. 'Esc'-re jön be a menü a szokásos opciókkal, itt a CD-Player érdemel említést, ezt igazán jópofán csinálták meg. Aki már játszott 50-60 percet a játékkal, az rá fog jönni, hogy 256 színben is szebb, mint elődje, 16 biten pedig magasan veri az eddigi mezőnyt. Ha az egyszerű Pentium-tulajdonosba szorult annyi bátorság, hogy megnézze 640x480x65536-ban, az igazán csodát látott, aztán szomorúan felsóhajtott: "mikor lesz nekem olyan procim, amin ez simán megy?" 200 MHz-en valószínűleg éppen csak játszható (mint 133-on a 320x200x65536), ez olyan 18-20 frame-et jelent másodpercenként. Ahhoz,

hogy szép sima legyen, min. 25-30 frame szükséges – tessék számolni...



Nem szóltunk még a játszhatóságról. Mint az eddigiekből kiderült, a **Screamer 2** nem elsősorban szimuláció, inkább egy arcade autóverseny némi szimulátorbeütéssel. Ebben a kategóriában egész jól meg is állja a helyét, jól el lehet vele szórakozni, a játéktérmi gépek színvonalától azonban még jó messze van. Nem is lehet elvárni tulajdonképpen, de a készítő olyan egyértelműen koppintja a **Daytona**-t, hogy az ember nem bírja kivenni a fejéből, hogy valami olyasmit szeretne látni PC-jén.

Összességében remek játék lenne a **Screamer 2**, kár, hogy a zenékkel ennyire elbaltázták a dolgot.

Bryan



Minimum hardware: Pentium 60, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

Kiadó: Virgin Interactive
Tesztspédány: Ecobit Kft.

Grafika: ■ ■ ■ ■
Hang: ■ ■ ■ ■
Design: ■ ■ ■ ■
IQ: ■ ■ ■ ■



COMMAND & CONQUER RED ALERT

... megérkezett a Command & Conquer: Tiberium Wars című a Red Alert: First Strike game kiadtak meg egy kiadásúval a Command Operations című kiadású kiadású az el-
... is megérkezett akinek
... lett volna a C&C
... a Tiberium Wars megérkezett a Red
... Alert, az új megérkezett megérkezett
... többet

[illegible]

gátolja a kézi-
erre a
"A
elkerülni,
azt

[illegible]

licen a distribui
van (prima în
un program de
gram van az
troum) nu.
Van (muzici
ygretenetes
reducere a
străduință a
nuștării sau
atunci pur și
simplic, unik
Windows

[illegible]

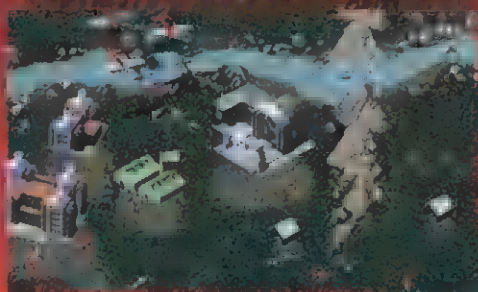
meg kell érteni, hogy egy csodás
 korszak kezdődött, melynek során
 a magyar nyelv lehesse olyan nagy
 hatást gyakorolhat az emberek
 szívére, mint az angol nyelv. Egy
 szöveg, melynek megvan a célja,
 a Földellenjárás, ekkor a cél
 elérése érdekében bármilyen
 eszközt bevetünk, és nem
 tartunk meg.

És a terén. A H. fél-
re is van bizonysá-
llnak a rendszert, a
szociális és gazdasági
ik, a H. fél-
de a H. fél-



...több százi
...a ... hálózati

...they will be making
...of
... ..
... ..
... ..
... ..
... ..

[illegible]

A szocializmus Sztaálin: "A szocializmus az emberiség egyik rétege." (Sztaálin)

bevezető
érdemes
a
az akkor
a
of
és (Ez
mozik
az
a





nunk isoha
ugyanis ma-
ratamadni
akkor
azok
Minden
nekünk
kivegezze
az

1980-1981
 1982-1983
 1984-1985
 1986-1987
 1988-1989
 1990-1991
 1992-1993
 1994-1995
 1996-1997
 1998-1999
 2000-2001
 2002-2003
 2004-2005
 2006-2007
 2008-2009
 2010-2011
 2012-2013
 2014-2015
 2016-2017
 2018-2019
 2020-2021
 2022-2023
 2024-2025
 2026-2027
 2028-2029
 2030-2031
 2032-2033
 2034-2035
 2036-2037
 2038-2039
 2040-2041
 2042-2043
 2044-2045
 2046-2047
 2048-2049
 2050-2051
 2052-2053
 2054-2055
 2056-2057
 2058-2059
 2060-2061
 2062-2063
 2064-2065
 2066-2067
 2068-2069
 2070-2071
 2072-2073
 2074-2075
 2076-2077
 2078-2079
 2080-2081
 2082-2083
 2084-2085
 2086-2087
 2088-2089
 2090-2091
 2092-2093
 2094-2095
 2096-2097
 2098-2099
 2100-2101
 2102-2103
 2104-2105
 2106-2107
 2108-2109
 2110-2111
 2112-2113
 2114-2115
 2116-2117
 2118-2119
 2120-2121
 2122-2123
 2124-2125
 2126-2127
 2128-2129
 2130-2131
 2132-2133
 2134-2135
 2136-2137
 2138-2139
 2140-2141
 2142-2143
 2144-2145
 2146-2147
 2148-2149
 2150-2151
 2152-2153
 2154-2155
 2156-2157
 2158-2159
 2160-2161
 2162-2163
 2164-2165
 2166-2167
 2168-2169
 2170-2171
 2172-2173
 2174-2175
 2176-2177
 2178-2179
 2180-2181
 2182-2183
 2184-2185
 2186-2187
 2188-2189
 2190-2191
 2192-2193
 2194-2195
 2196-2197
 2198-2199
 2200-2201
 2202-2203
 2204-2205
 2206-2207
 2208-2209
 2210-2211
 2212-2213
 2214-2215
 2216-2217
 2218-2219
 2220-2221
 2222-2223
 2224-2225
 2226-2227
 2228-2229
 2230-2231
 2232-2233
 2234-2235
 2236-2237
 2238-2239
 2240-2241
 2242-2243
 2244-2245
 2246-2247
 2248-2249
 2250-2251
 2252-2253
 2254-2255
 2256-2257
 2258-2259
 2260-2261
 2262-2263
 2264-2265
 2266-2267
 2268-2269
 2270-2271
 2272-2273
 2274-2275
 2276-2277
 2278-2279
 2280-2281
 2282-2283
 2284-2285
 2286-2287
 2288-2289
 2290-2291
 2292-2293
 2294-2295
 2296-2297
 2298-2299
 2300-2301
 2302-2303
 2304-2305
 2306-2307
 2308-2309
 2310-2311
 2312-2313
 2314-2315
 2316-2317
 2318-2319
 2320-2321
 2322-2323
 2324-2325
 2326-2327
 2328-2329
 2330-2331
 2332-2333
 2334-2335
 2336-2337
 2338-2339
 2340-2341
 2342-2343
 2344-2345
 2346-2347
 2348-2349
 2350-2351
 2352-2353
 2354-2355
 2356-2357
 2358-2359
 2360-2361
 2362-2363
 2364-2365
 2366-2367
 2368-2369
 2370-2371
 2372-2373
 2374-2375
 2376-2377
 2378-2379
 2380-2381
 2382-2383
 2384-2385
 2386-2387
 2388-2389
 2390-2391
 2392-2393
 2394-2395
 2396-2397
 2398-2399
 2400-2401
 2402-2403
 2404-2405
 2406-2407
 2408-2409
 2410-2411
 2412-2413
 2414-2415
 2416-2417
 2418-2419
 2420-2421
 2422-2423
 2424-2425
 2426-2427
 2428-2429
 2430-2431
 2432-2433
 2434-2435
 2436-2437
 2438-2439
 2440-2441
 2442-2443
 2444-2445
 2446-2447
 2448-2449
 2450-2451
 2452-2453
 2454-2455
 2456-2457
 2458-2459
 2460-2461
 2462-2463
 2464-2465
 2466-2467
 2468-2469
 2470-2471
 2472-2473
 2474-2475
 2476-2477
 2478-2479
 2480-2481
 2482-2483
 2484-2485
 2486-2487
 2488-2489
 2490-2491
 2492-2493
 2494-2495
 2496-2497
 2498-2499
 2500-2501
 2502-2503
 2504-2505
 2506-2507
 2508-2509
 2510-2511
 2512-2513
 2514-2515
 2516-2517
 2518-2519
 2520-2521
 2522-2523
 2524-2525
 2526-2527
 2528-2529
 2530-2531
 2532-2533
 2534-2535
 2536-2537
 2538-2539
 2540-2541
 2542-2543
 2544-2545
 2546-2547
 2548-2549
 2550-2551
 2552-2553
 2554-2555
 2556-2557
 2558-2559
 2560-2561
 2562-2563
 256

alt nemestem
számunkra
szokott
közé
arra talál
ríthetünk a B
van
meri
nek
szon lesz egy
mert ha
lak a

már
 azt csak a
 felső
 lesz
 Tanya
 neki
 hamar —
 intézni nála
 feladat

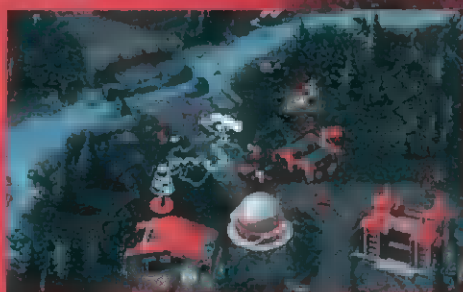
Tanya-val
az össze
mozgá-
Min-



A **War** **le-**
 sok fontos **a tankokhoz**
Chronos-
 a **Tesla**
Iron **védelmi**
 csak a szovjetek

zük, az emberek közötti
kapcsolatokban a legfontosabb
szerepet mint a **aktuális** és
társas élet.

Az egyik legnépszerűbb számítógépes játék a Warcraft, ott az orkok és egyéb fantasztikusra csak zene fan-



A Magyarországi Állami Nyelvtudományi Intézet és a Magyar Nyelvtudományi Társaság közösen kiadja a Magyar nyelv és irodalom című folyóiratot. A folyóirat szerkesztőbizottságának elnöke: Dr. József Sándor, a Magyar Nyelvtudományi Társaság elnöke. A folyóirat főszerkesztője: Dr. József Sándor, a Magyar Nyelvtudományi Társaság elnöke. A folyóirat főszerkesztője: Dr. József Sándor, a Magyar Nyelvtudományi Társaság elnöke.

A **Windows** Alert valóban
várakozást, a **Windows**
jatekot
unk a **Windows**
az,
kicsik a **Windows**
csak rosszabb
felbontást arra
fel a
többet láthassunk
Egy mint száz,
a
re nem csak hanem
fut.

Minimum hardware: 486DX2-66,
5MB RAM, 2x CD-ROM, SB

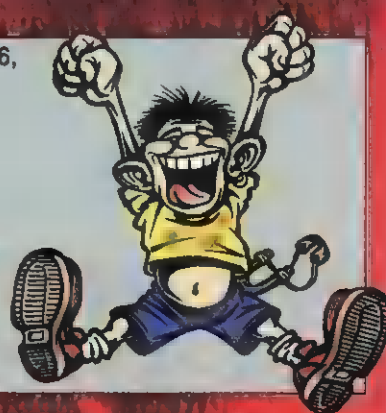
Kiadó: Westwood, Virgin
Tesztpéldány: Virgin Int.

Grafika:

Hang:    

Design:    

IQ:    



ACOMP Minden,

ITT A KARÁCSONY

MINOLTA WINLASER 400

(300dpi, 4lap/perc, 1 év márkaszervíz garancia)

55.992 Ft

ACOMP A100 COMPUTER

Pentium Vx alaplap, 256KB Burst cache, AMD 100MHz,
6Mb RAM, 1.44Mb FDD, 640Mb HDD,
PCI VGA kártya 1Mb RAM, Monitorony,
102 gombos billentyűzet, Mitsumi mouse

71.992 Ft + ÁFA

EPSON STYLUS COLOR II

(200dpi, 4lap/perc, 1db színes, 1db fekete patron)

55.992 Ft

STAR LC-240 COLOR

24tűs mátrix, színes

(9.800 Ft)

És még mindig nem késő!!!

Keresse árlistánkat az üzleteinkben. Megéri!!!

Árjegyzékünk lekérdezhető a FAX-BANK-ból: 130-0611/1477#8 [Tone üzemmódban].

ami a PC-be kell!

Alaplapok:

486DX4-33MHz, 256Kb cache, 370L, 16.5A, 3ISA, 4*72pin RAM, LMD port, AMI bios, IDE	11.992
Pentium 75-200MHz, 256Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Trisc 2 VX chipset, Award bios, IDE, Aristo	17.992
Pentium 75-200MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 HX chipset, Award bios, IDE, GigaByte	21.992
Pentium 75-200MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 HX chipset, Award bios, IDE, ASUS	31.992

IO - VGA - SCSI - Ethernet kártyák:

IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlő ISA (6 hó garancia)	1.200
IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlő VLB (6 hó garancia)	1.400
Tekram SCSI vezérlő, PCI (DC 390)	11.992
Intel 802.3 PC P&P hálózati kártya (ISA)	3.992
Ethernet III hálózati kártya (PCI)	6.992
Ethernet 32bit hálózati kártya Genius (PCI)	6.992
Card / Max	
C&G Vesa Local Bus	1/2 6.992
23 Trio 34V	1/2 6.992
3D Vesa 3D (3D gyorsító)	2/4 EDO 13.992
Hercules Display 128 Tseng ET6000	2Mb MDR 26.992
Hercules Display 128 Tseng ET6000	4Mb MDR 36.992
SPEA Mirage TV (S3 Trio64+TV tuner)	2Mb EDO 32.992

Hangkártyák, Fax / modemek:

Typhoon 25W aktív hangfal (tápegység)	5.992
4-16 hangfal (tápegység)	6.992
Arowana 150W aktív hangfal (tápegység)	9.992
Typhoon 16W aktív hangfal (tápegység)	15.992
Dinamikus mikrofon	2.992
Sound of Music (16bit, stereo, Sb kompatibilis)	5.992
Sound Blaster 16 (16bit, stereo) CD	13.992
Sound Blaster Vibra Rad 16 (16bit, stereo) OEM	13.992
Sound Blaster 32 (16bit, stereo, WaveTable) OEM	19.992
Sound Blaster AWE 32 (16bit, stereo, WaveTable)	30.992
PhoneBlaster (SB16+SB28800bps Fax/modem+hangfal)	26.992
GRAVIS ULTRA SOUND OEM	10.992
GRAVIS ULTRA SOUND ACE	7.992
GRAVIS ULTRA SOUND P&P	24.992
Rocket 14400bps belső Fax/Modem	7.992
Mastercom 14400bps belső Fax/Modem/Voice	10.992
PoraRocket 14400bps belső Fax/Modem/Voice	19.992
32000bps belső Fax/Modem	29.992

Software:

Win 95 CD OEM (Hun.)	16.992
Win 95 Std. Hun. CD	35.200
MS-DOS 6.22 CD	6.992
Windows 3.11 Hun for Wkg. OEM	8.400
Works 3.0 Hun for Win OEM	6.640
Windows 4.0 Hun for Win95 OEM	6.880
MS Home CD OEM	3.920
Win On CD ToGo 1.4 (CD író software)	7.992
Angol nyelvoktató CD alapfokú	5.992
Angol nyelvoktató CD középfokú	5.992
Angol nyelvoktató CD alap+ középfokú	7.992

WinLaser nyomtató:

A WinLaser 400 (2400x4800) 41x48cm	55.992
------------------------------------	--------

Parancsnyelv tanfolyamok:

Környezet 9 tús, A4	23.600
Környezet 24 tús, A4, színes opció	32.800

Memória-csere lehetőségek:

4Mb DRAM EDO	1.192
4Mb SIMM EDO	3.592
8Mb SIMM 32bit	6.892
8Mb SIMM EDO	5.592
16Mb SIMM EDO	11.992
32Mb SIMM EDO	26.992
256Kb Burst cache	2.400

APC szünetmentes tápok:

600VA	18.992
600VA	28.992
900VA	39.992
1250VA	61.600
1250VA	80.800

Processzorok:

Am 486-33MHz	5.440
Am 486-50MHz	6.992
Am 486-66MHz	5.992
Am 486-80MHz	6.992
Am 486-100MHz	11.992
Intel Pentium 100MHz	23.992
Intel Pentium 133MHz	35.992
Intel Pentium 166MHz	49.992
Intel Pentium 200MHz	99.992
486 cooler	560
486 Turbo cooler	800
586 cooler	800
586 Turbo cooler	992

Block Block kábelek:

Babyház + táp	6.992
Monitoron + táp	6.992
Miditoron + táp	7.600
Nagytoron + táp	9.992
Tápegység 200W	3.520
Tápegység 230W	3.992
IDE adatkábel	400
SCSI HDD kábel	800
FDD adatkábel	320
Soros, párhuzamos port	200
"Y" tápkábel elosztó	400
game port elosztó	1.992
220V hálózati kábel	400
Printer Switch 2-1 Manual	1.280
Printer Switch 4-1 Manual	1.992
Printer Switch 4-1 Auto	3.840
Printer Switch kábel (3m)	520
Printer kábel (1.8m)	320
Printer kábel (3m)	392
Printer kábel (5m)	520
Printer kábel (10m)	992
Modem kábel	560
VGA hosszabító kábel	992
Billentyű hosszabító kábel	992
Laplink kábel (1.8m)	360
50ohms kábel (1m)	80
BNC T-dugó, BNC csatl.	320
BNC 50ohms lezáró	320

PC-s játékok:

QS-123 Warrior	1.992
QS-124 Python	1.800
QS-201 Super Warrior	2.640
QS-206 Sky Raider	6.200
QS-172 Raider II	1.840
QS-216 Warrior Strato	7.120
QS-217 Command Pad	1.992
QS-521B Super Fight Pad	2.320
Gravis Game Pad	3.840
Gravis Analog Pro Joy	6.200

Winchesterek:

640Mb SeaGate	21.992
840Mb SeaGate	24.992
1.28Gb SeaGate	29.992
1.44Gb Quantum	36.992
2.1Gb Quantum	40.992
2.5Gb Quantum	44.992
3.2Gb Quantum	49.992
2.1Gb SCSI Quantum	59.992
HDD mobil keret AT-BUS, SCSI	3.840

Floppy, CD-ROM írók, CD írók:

1.44Mb FDD Safronic	6.992
1.44Mb FDD Maxtor	3.400
IMES CD-ROM 6x, AT-BUS	14.992
Panasonic CD-ROM 8x, AT-BUS	17.992
Sony CD-ROM 8x, AT-BUS	18.992
NEC CD-ROM 4x, SCSI	14.992
Pioneer CD-ROM 4x, SCSI	32.992
Sony 304 CD író (4xR-2xW)	79.992
HP 4020i CD író Kit	103.992
Yamaha CDR100 CD író (4xR-4xW)	149.992

Monitorok:

14" Cera 1024 (1024x768, 0.28dot, LR, NI, D)	37.992
15" OEM (1280x1024, 0.28dot, LR, NI, D)	49.992
15" Daewoo (1280x1024, 0.28dot, LR, NI, D)	56.992
15" MAG (1280x1024, 0.28dot, LR, NI, D)	69.992
15" Daewoo (1280x1024, 0.28dot, LR, NI, D)	99.992
15" Daewoo (1280x1024, 0.28dot, LR, NI, D)	108.992
15" Daewoo (1600x1200, 0.28dot, LR, NI, D)	128.992
14" monitor (1024x768)	800

Hewlett Packard termékek:

A DeskJet 500 (2400x4800) 41x48cm	39.992
A LaserJet 5L (600dpi, 1Mb RAM, RET / MET)	89.992
LaserJet 5L (600dpi, 1Mb RAM, RET / MET)	89.992
LaserJet 5MP (600dpi, 3Mb RAM, RET / MET)	224.000
ScanJet 4s (200dpi, 4bit, mono)	56.800
ScanJet 4p (300dpi, 8bit, 256 színek)	99.992
ScanJet 4c (500dpi, 30bit, color)	186.000
DeskJet patron (5x0-6x0), fekete, színes	4.800

Billentyűzet, mouse, gamepad, scanner:

102 gombos billentyűzet Kanrich (E)	1.992
105 gombos Win 95 billentyűzet Kanrich (E)	2.400
86 gombos INFRA billentyűzet TUI	6.400
Microsoft Natural Keyboard	12.400
Microsoft mouse OEM RET	4.760
3-Button mouse	1.280
Mitsumi mouse	1.992
Genius Mouse 3	1.992
Genius My Mouse (3 színben)	2.292
Genius Mouse Pal P&P	2.492
Mouse pad sima / mintás - vágott	200/320
Genius Handy Scanner (3200dpi, 16.8M szin)	22.992

CD-s dobozok:

1db-os tok slim	100
1db-os tok normal	120
2db-os tok normal	180
4db-os tok dupla	240
20db-os tároló	880
30db-os tároló	1.440
12db-os PortaBox	1.620
24db-os PortaBox	2.792
8db-os Design PortaBox	1.592
A Blue írható CD	1.098
A Blue írható CD, tokkal	1.192
Kodak Infoguard írható CD, tokkal	1.392
Archivalis CD-ROM lemezre	1.200

Központi üzlet: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-0180, Tel.: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Kisalföld utca 2. Tel./Fax: 156-6790

Működési idő: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, ebédidő: 12.30-13.00, Szombaton: 9.00-13.00

POLUS CENTER

1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

Tel/Fax: 419-4091, 419-4092 (Szent István bld. 132.) Működési idő: 10-19 óráig

A GRAPHICAL ADVENTURE

TIMELAPSE™

ANCIENT CIVILIZATIONS... THE LINK TO ATLANTIS



Kapható magyar
nyelvű kézikönyvvel
a Virtual World
üzleteiben

Újlaki üzletház
1036 Bp. Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200 / 122

Újpesti Centrum Áruház II. em.
1041 Bp. István út 10.
Tel.: 169-5155 / 61

Átrium Mozi
1024 Bp. Margit krt. 55.

GTE Entertainment

CD-ROM AKCIÓ A VÁROS FELETT



AMD K5-PR75
109.990,-

AMD K5-PR100
124.990,-

Intel P100
139.990,-

Intel P133
149.990,-

Intel P166
169.990,-

Intel P200
199.990,-

6x86 166+
139.990,-

ES COM

1.000 Ft-os sebességgel CD-ROM-ok érkeztek Magyarország néhány nagyobb városa fölé. Állítsd meg őket mielőtt elárasztják az Escom üzleteket! Az ár ellen a lap alján található szelvény a megfelelő fegyver. Ha elhozod egy Escom üzletbe 1.000 Ft-tal olcsóbban vásárolhatsz meg a legújabb CD-ROM-okat. A jelszó: CD-ROM-jalból támad fel a gép!

CD-ROM ÁR-ADAT:

RED ALERT	9.590,-	TOONSTRUCK	9.590,-
SCREAMER 2	7.990,-	CREATURES	7.990,-
ARCHIMEDEAN DYNASTY	9.590,-	DEADLOCK	8.790,-
DISCWORLD 2	9.590,-	SAFECRACKER	8.790,-
A HÁROM KOPONYA, AVAGY A TOLTEC REJTÉLYE		INTERNATIONAL MOTO X	8.790,-
			7.990,-

AZ ESCOM BASIC

MODELLEK MINDEGYIKE AZ ALÁBBI KONFIGURÁCIÓ:
ACER HX-PENTIUM ALAPLAP, 8 MB EDO RAM, 1.3 GB
HDD*, 1.44 MB FDD, 1 MB, PCI VGA, 14" LRNI
COLOR SVGA, MINITORONY, HÁZ, MAGYAR
WIN95 BILLENTYÜZET

ESCOM Budapest, Andrássy út 2. tel.: 111-9873 ESCOM Budapest, Batthyány tér 2. tel.: 201-8219 ESCOM Budapest, Rákóczi út 67. tel.: 333-6199 ESCOM Szeged, Bolyai J. u. 4. tel.: (62) 318-866 ESCOM Székesfehérvár, Távirat u. 26. tel.: (22) 319-337 ESCOM Győr, Aradi Vértanúk útja 8. tel.: (96) 313-404 ESCOM Debrecen, Petőfi tér 7/a tel.: (52) 347-745 ESCOM Miskolc, Dózsa Gy. u. 23. tel.: (46) 355-217 ESCOM Pécs, Jókai u. 9. tel.: (72) 333-037 *Az AMD K5-PR75 esetén 850 MB. Az árak az áfát nem tartalmazzák.

Ezzel a szelvennyel
1.000 Ft-ot takaríthatsz meg.
Ha a hirdetésben szereplő CD-ROM-ok közül választasz.
Tűpi peremmel egy Escom üzletben!



nát, ahol nemsokára néhány kelet-európai figura verődött össze egy kis kötetlen csevelyre. Bárki nyithat csatornát kedvére és persze teljesen ingyen. Csak a **Red Alert** CD-t kell hozzá megvenni és máris jogosult rá az ember további juttatás nélkül.

A második a **Red Alert** Internetes játék, ahol a világ más pontjain lévő játékosokkal mérhetjük össze tudásunkat. Itt is csatlakozhatunk az induló játékokhoz, de nyithatunk is újat. A harmadik a **Monopoly** Internet játék, ahol a már régi **Monopoly** játék játszható mások ellen. Ez az újítás méltó a **Westwood** színvonalához.

Amit még illik megjegyezni, hogy a pár héttel korábban megjelent amerikai kiadású **Red Alert** ezt a Internet csomagot nem tartalmazza. Szerencsére a nálunk kapható magyar kézikönyves verzió már tartalmazza ezt is.

A következő - majdnem ilyen volumenű - hír az, hogy a most megjelent **Toonstruck** című játék teljes magyarításáról már folynak a tárgyalások. A játék egy vérbeli kalandjáték, amely a rajzfilm környezetben élő színész technikát (*Roger nyúl a pácban*) alkalmazza. A játék fő erőnye a tűneményes grafika, a szenzációs zene és a humoros történet. A főszerepet **Cristopher Lloyd** alakítja igen profi módon. A játék magyar verziója teljes egészében magyar feliratos lesz, az eredeti angol hang megmarad azok számára, akik mégis az angolt részesítik előnyben. A ki és bekapcsolható magyar felirat még a nyelvtanulásban is a segítségére lehet a felhasználónak.

A várható megjelenés 1997 első fele.

A mai világban egyre kevesebb az olyan játék, ami az ötlettel, a játszhatósággal ragadja meg a játékost. A nemsokára megjelenő **Grid Run** tipikusan ennek a kategóriának a tagja. Bár a program alapjában véve platform játék, ennek ellenére tele van logikái, stratégiai és végül, de nem utolsó sorban akció elemekkel. Az ötletes játékok kedvelői biztos a szívükbe fogják zárni ezt a programot.

A **Red Alert** CD-n található előzetesekből kiderül, hogy a **Westwood** másik ideai favoritja, a **Lands of Lore 2** is készül. A fiúk még mindig nem tettek le a '96-os megjelenésről. Állítólag november közepén, amikor a **Red Alert** CD-t elkezdtek préselni, a **Westwood** összes, a **Red Alert**-tel foglalkozó tesztet, programozója... az utolsó szál emberig a **Lands of Lore 2** tesztelésére állt rá. Ha a londoni ECTS-en látottak nem is, de a most megjelent preview bebizonyította, hogy nem mindennapi programról van szó. Aki csak látta az előzetest, az mind tudja hogy minden idők egyik legjobb RPG-je lesz.

A **Red Alert** CD másik előzetese mindenki számára óriási meglepetés. Készül a **Blade Runner**, azaz a *Szárnyas fejtárgyszámítógépes játék* változata. Amit az előzetes megmutatott, az méltó volt minden idők legjobb sci-fi filmjéhez. A bevezető képsorok majdnem jobbra sikerültek, mint az eredetiek a filmben. A felcsendülő Vangelis-dallamok nagyon jó hangulatot kölcsönöznek a műnek. A játék lényege még nem igazán derül ki a képekből, de az biztos, hogy nagy durranás lesz.

Erre a hónapra ennyi. A legfrissebb hírek, információk megtalálhatók a www.vie.co.uk címen, vagy az **EcoBIT Kft** telefonszámán (351-3078). Egyéb Internet címek:

www.lucasarts.com,
www.lglas.com,
www.bethsoft.com,
www.capcom.com,
www.csl.com,
www.sir-tech.com,
www.accesssoftware.com,
www.playmatestoy.com,
www.legend.com,
www.vie.com,
www.westwood.com,
www.viacomnewmedia.com

Petroff

A legelejére kívánczik a már ismert hír, hogy megjelent a **Red Alert**. A program a számtalan újítás mellett az Internet használatával rengeteg új lehetőséget aknáz ki. A **Westwood Chat**, ami a **Red Alert** CD-ről installálható, egy regisztráció kitöltéséért cserébe zseniális dolgokat nyújt.

Az első ilyen a **Chat Line**, amelyen keresztül bárkivel társaloghatunk. Különböző csatornákhöz csatlakozhatunk, melyekben a témák nagyon változatosak.

A három alap téma a **Command & Conquer**, a **Red Alert** és a **Monopoly**. Egyéb témák, melyeket időszakosan földi halandók hoznak létre pl.: chat, cheat codes, win95 problems...

Jómagam létrehoztam egy *Hungary* nevű csator-

A CDU 96/2 végleges tartalma:

A főkönyvtárbeli install.exe indításával elérhetővé válik SVGA grafikus vagy normál szöveges felületen **hét év alatti teljes termésünk**: 51 Commodore Világ, 11 Computer Világ, PC-s játékok könyvsorozata (1-5), '91-es, '92-es, '93/94-es és '95-ös Évkönyv, Számítógépes Tippek és Trükkök Lexikonja, CoVboy levelezései, 250 Getto grafika, ezúttal képenként.

C64 a PC-n: A Miha Peternel-féle emulátor legújabb angol (v1.1b) és német (v2.0b) verziói találhatók itt (az angol verzióból nem adtak ki újabbat, a német pedig tartalmaz néhány lényeges újítást – például kezel többoldalas programokat is –, használat közben pedig nem zavaró a német nyelv), továbbá 48 lemeznyi program – demók ('96-os magyar partyk anyagai, ill. régebbi és új magyar csapatok demói) valamint játékok (pl. Wasted Time, Gálya, stb.). Ezekon kívül a legújabb The Star Commander is helyet kapott.

Új játékok játszható demói: Absolute Pinball, Archimedean Dynasty, Ashes to Ashes, Pinball Construction Kit, Fate, Free Enterprise, Magestorm, Neverhood, Over The Reich, Quake 1.06 shareware (ez már kezeli a GUS-t is!), Star Control 3, Scorcher, SkyNET, Microsoft Soccer, Squeezils, Syndicate Wars, Tomb Raider. Ezekon kívül megtalálható egy előzetes animáció a Red

Alert-ről. Némely demóhoz szükség van a Microsoft DirectX telepítésére. Ez a GAMES\DIRECTX2 alkönyvtárban található meg.

10 óra ingyenes Internet és CompuServe kipróbálási lehetőség a CompuServe Hungary jóvoltából, erről bővebben a CSERVE könyvtárban kaphatunk információt. Netscape Navigator Gold 3.0 teljes verziója 90 napos licensszel, amely egy HTML szerkesztő résszel is rendelkezik (ezúttal mind a Windows 3.1 és a Win '95 alatt futó programok), 90 napnál tovább történő használat esetén kérjük, forduljon ICON Kft.-hez. Ezen kívül van még az INTERNET könyvtárban Microsoft FrontPage '97 beta HTML szerkesztő, Internet Explorer 3.0 böngésző magyar Win '95 és angol Windows 3.1 verziók, valamint kisebb Netscape utility-k. A CompuServe szoftver telepítése után a használata nagyon egyszerű, fontos szerepet kap a GO gomb, mellyel a különböző fórumok között navigálhatunk (Pl.: GO CHARGES, GO HUNGARY)

DTP: Microsoft Publisher '97, QuarkXPress 3.32, Adobe Framemaker 5.0 kiadványszerkesztők, valamint a Kai's Power Tools és Convolver Photoshop plugin-ek kipróbálási verziói. Az utóbbi háromért köszönet a Trans-Europe Management Kft.-nek.

Scene: Az elmúlt három hónap party-jainak anyagai, azaz: Birdie '96, Cache '96 ősz, Gravity '96, PieSlice '96, Saturne 4 '96, Scenario '96, TGTBT '96, Wired '96. A zenék lejátszhatók a keretprogramból, és a képek nagy része is megtekinthető onnan.

Magyar lemezújságok gyűjteménye: CLI, Hydrophobia, Kendermag, Sanity és ZigZag (majdnem) összes száma.

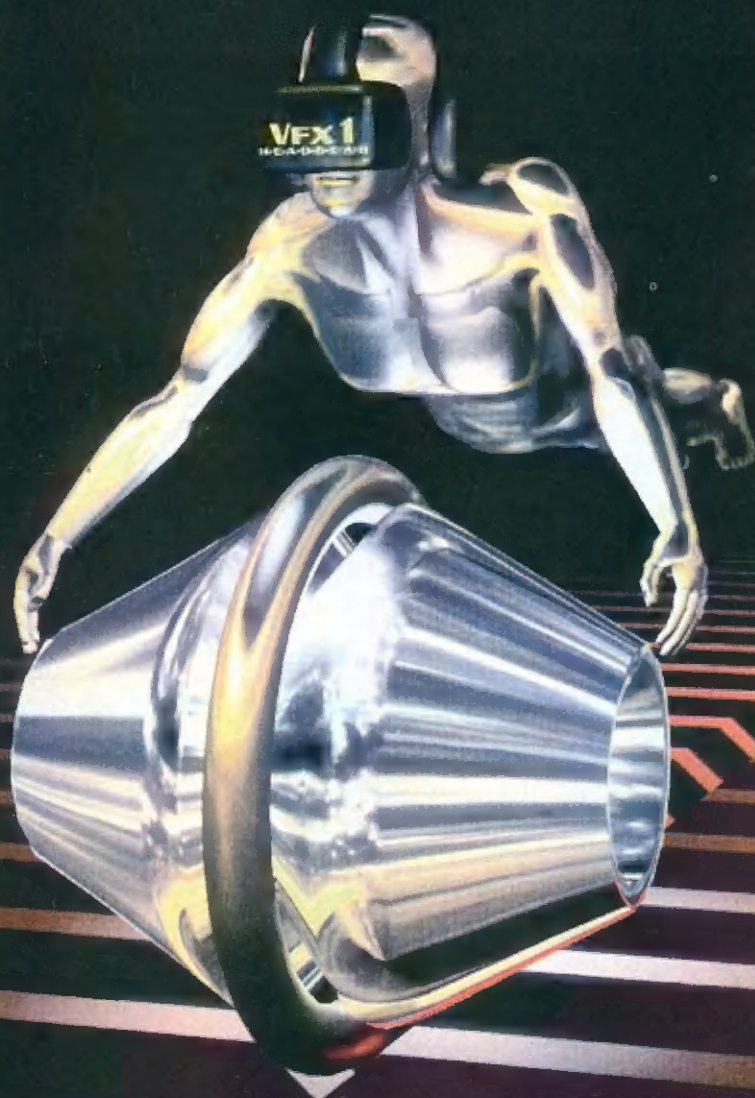
Minden, ami egy BBS üzemeltetéséhez szükséges: Maximus 3.01 teljes verzió, PCBoard 15.22 demo, valamint az ezekhez szükséges mailer-ek, tosser-ek, levetölvasó programok, egyéb utility-k és PCBoard PPE file-ok. Más BBS-ek hívására pedig a Terminate 4 kommunikációs program használható.

Sok-sok **forráskód**, vegyes programozási segédletek (Assembly, C, Pascal), ingyenes Pascal fordítók, részletes angol nyelvű interrupt-leírás, memóriaregizidens programok, stb. Mindez megtalálható a PROGRAM alkönyvtárban.

Hasznos segédprogramok: magyar készítésű utility-k, lemez-, winchester- és filekezelő programok, tömörítők, vírusirtók, továbbá a Microsoft Money '97 pénzügyi program kipróbálási verziója.



Multimedia Meeting Point
1075 Budapest, Madách I. út 2-6.
Tel.: 322-8208 Fax 322-4027



Élvezd a virtuális valóság örületét. **FORTE VFX-1** Belépő egy másik dimenzióba!

Akár 128 féle VR eszköz csatlakoztatására.
Multimedia World ★★★★★
díjat nyert szabványteremtő sisakja.

COMPAQ

multimédiás számítógépek
és notebook-ok

Microsoft

szoftverek teljes választéka

Bertelsmann CD-ROM-ok:

LANGUAGE TRAINER - 10.000 Ft-tól
A legmagasabb szintű
angol nyelvoktató CD-k.

Német nyelvű lexikonokból a
hazai legnagyobb választék CD-ROM-on.

**Magyar ismeretterjesztő
CD-ROM-ok**

KÉPTÁRAK - 5.000

Magas színvonalú igényességgel
elkészített művészettörténeti anyag.

AZ ELLOPOTT KÓDEX TITKA - 3.000

Mesejáték- mulatságos,
játékos módszer az olvasás tanulásához.

MATEMATIKAI ÖSSZEFOGLALÓ - 2.900

Enciklopédia és példatár
érettségire és felvételre készülőknek

Hangszórók

Hangerő- és hangszínszabályozás

J-351 AV aktív hangsugárzó

3"-os, 40W PMPO 5.600

J-511 AV aktív hangsugárzó

4" és 1,5"-os, 100W PMPO 7.900

Klubtagsági kártyával (6000 Ft) további kedvezmények: 20 %- a CD ROM árakból, 2-5 % a hardver árakból

Az árak az ÁFÁ-t nem tartalmazzák.

MIXIM

1092 Budapest, Erkel u. 13/A. Tel.: 217-8762, fax: 218-5099
 1085 Budapest, József krt. 36. Telefon/fax: 210-2800
 Internet cím: <http://www.mixim.hu>
 Az árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák,
 az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

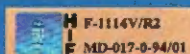
Kiváló minőségű R&M számítógépek igény szerinti kiépítésben!

Konfiguráció: alaplap, 2 soros és 1 párhuzamos kimenet, 8MB RAM, fekvő vagy toronyház, 1.44MB FDD, 128 bites SVGA videokártya, 1MB EDO RAM, 14" color SVGA monitor NI, LR, billentyűzet

Konfiguráció:	640MB	850MB	1.2GB	1.7GB
R&M 5x86-133	102.990,-	105.200,-	111.060,-	117.660,-
R&M 5x86-100	113.700,-	115.900,-	121.700,-	128.300,-
R&M 5x86-133	118.900,-	119.900,-	126.900,-	133.700,-
R&M Pentium100	124.900,-	126.900,-	132.900,-	139.500,-
R&M Pentium133	135.300,-	137.500,-	143.300,-	149.900,-
R&M Pentium166	165.700,-	167.900,-	173.700,-	179.900,-



GVC faxmodemek



GVC 1114 (14400bps), belső, MNP 5	9.200,-
GVC 1114 (14400bps), külső, MNP 5	11.200,-
GVC 1128 (28800bps), belső, MNP 5	19.200,-
GVC 1128 (28800bps), külső, MNP 5	22.000,-
GVC 1133 (33600bps), belső, MNP 5	22.200,-
GVC 1133 (33600bps), külső, MNP 5	24.800,-

Az első négy készülék postai HIF-engedélyes, az utóbbi kettő jelenleg áll engedélyeztetés alatt!

Kérje árlistánkat üzleteinkben,
 vagy keresse az Interneten!

GVC monitorok



14" monochrome SVGA	13.300,-
GVC 14" color SVGA NI, LR	36.400,-
GVC 14" color SVGA NI, LR	52.000,-
GVC 17" color SVGA NI, LR	90.000,-

GVC multimédia notebookok

GVC 753T (Pentium100, 8MB RAM, 1GB HDD, 4x CD-ROM, 12.1" color TFT kijelző, hangkártya)	468.500,-
GVC 751 (Pentium100, 8MB RAM, 540MB HDD, 10.4" color DSTN kijelző, hangkártya)	279.000,-
GVC 755 (Pentium100, 8MB RAM, 540MB HDD, 11.3" color DSTN kijelző, hangkártya, lapos kivétel)	299.900,-

Kiegészítők

PCMCIA 14400bps faxmodem	16.000,-
PCMCIA 28800bps faxmodem	27.680,-
PCMCIA Ethernet vezérlő	15.840,-

